DibujArte

REVISTA DEL DIBUJANTE

Editoposter
Líder en sueños impresos
41
$14.00
2.50
www.editoposter.com

ESPECIAL DE ALAS

LOGRA QUE TUS PERSONAJES INTERACTUEN ENTRE ELLOS

CONOCE AL AMO DEL ALTOCONTRASTE: FRANK MILLER

DESIGN
erik.eds@gmail.com

COMIC MANÍA 2005

TALLERES

Para satisfacer tu inquietud por aprender los secretos del Dibujo, Grupo Editoposter y el equipo creativo de Dibujarte, han preparado los siguientes talleres que se llevarán a cabo en Comicmanía 2005, los días 18, 19 y 20 de marzo:

EXPO-REFORMA
18, 19 y 20 de marzo

1. TALLER DE DIBUJO

- Anatomía
- Perspectiva
- Movimiento
- Luz y Sombra

18 y 19 de marzo
10 horas de duración
De 11:00 a 14: 00 hrs.
y de 15:00 a 17:00 hrs.

2. TALLER DE TÉCNICAS

- Gouache
- Acuarelas
- Entintado
- Técnicas Digitales

19 y 20 de marzo
10 horas de duración
De 11:00 a 14: 00 hrs.
y de 15:00 a 17:00 hrs.

Costo por Taller $250.00

Incluye: Material de Trabajo, Diploma de Dibujarte por haber cursado el Taller y una Súper playera de Dibujarte.

CÓMO APARTAR TU LUGAR EN LOS TALLERES:

1. Realiza tu pago de $250.00 en cualquier sucursal HSBC, a la cuenta 6129378213, a nombre de Juan Antonio Flores Valdovinos.

2. Entra a nuestra página de Internet y llena la hoja de registro con todos tus datos: Nombre, Edad, Estilo de Dibujo, E mail, Teléfono, Dirección, Taller Elegido, Fecha de Depósito y el Número Consecutivo*.

*NÚMERO CONSECUTIVO
Es un número que el banco te otorga después de haber realizado tu pago y éste aparece en tu comprobante de pago.

Es de vital importancia que lo incluyas en tu hoja de registro con todos tus datos, para asegurar así tu lugar en el taller que escogiste.

En menos de 10 días hábiles recibirás por E- mail un Número Único de Registro. Es importante que llegues con él y una identificación para poder tener acceso al evento.

Cupo limitado a 200 personas
Apresúrate a inscribirte
¡No te quedes afuera!

Para mayor información, visita
www.comicmania.com.mx

EDITORIAL

Las alas, lejos de ser simplemente la extremidad natural que permite a las aves surcar los cielos, entran en la cultura del ser humano como el símbolo de iluminación, de espiritualidad y de pureza de una persona por alcanzar la superación. Las alas simbolizan el ánimo, el esfuerzo y la tenacidad que el hombre utiliza para alcanzar sus sueños, para remontarse hacia el cielo, para buscar su libertad de pensamiento y de creatividad. Ahora tocaremos el tema de las alas, que resultan ser ampliamente usadas por muchos dibujantes principiantes, pero con pocas bases teóricas. Aderezamos las clases con unos cuantos tips sobre la interacción de las figuras, para que puedas dibujar varios personajes juntos. Y la cereza del pastel… uno de los más grandes y oscuros artistas del cómic: Frank Miller hace su aparición en Dibujarte a través de los ojos de nuestro articulista Oswaldo Valencia. Como recomendación, ya entrados en el tema, ¿quién mejor para dibujar y dar expresión simbólica y de trazo a las alas que CLAMP? Disfruten la serie completa de los OVA's del título X en DVD, se encuentran disponibles en tiendas especializadas de música.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte@editoposter.com
dibujarte2003@yahoo.com.mx

ÍNDICE

ALAS 2

FRANK MILLER (PRIMERA PARTE) 22

FIGURA INTERACTIVA 24

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS 38

DIRECTORIO

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Martha Garcia de la Rosa
Jefa de Diseño

Escorza
Clases de Dibujo

Lilian Ramirez
Asistente

Oswaldo Valencia
Tozani
Colaboradores

Laura O. Bárcena V.
Diseño de Interiores

Sacnicté Galicia
Tozani
Portada

Delfina Fuentes A.
Corrección de Estilo

EDITOPOSTER
Preprensa

Miguel Ángel Ruiz
Circulación

Publicidad comercializada por: TANQUE GMV
TEL. 52112614
publicidad@tanquegroup.com

www.editoposter.com

[illegible]

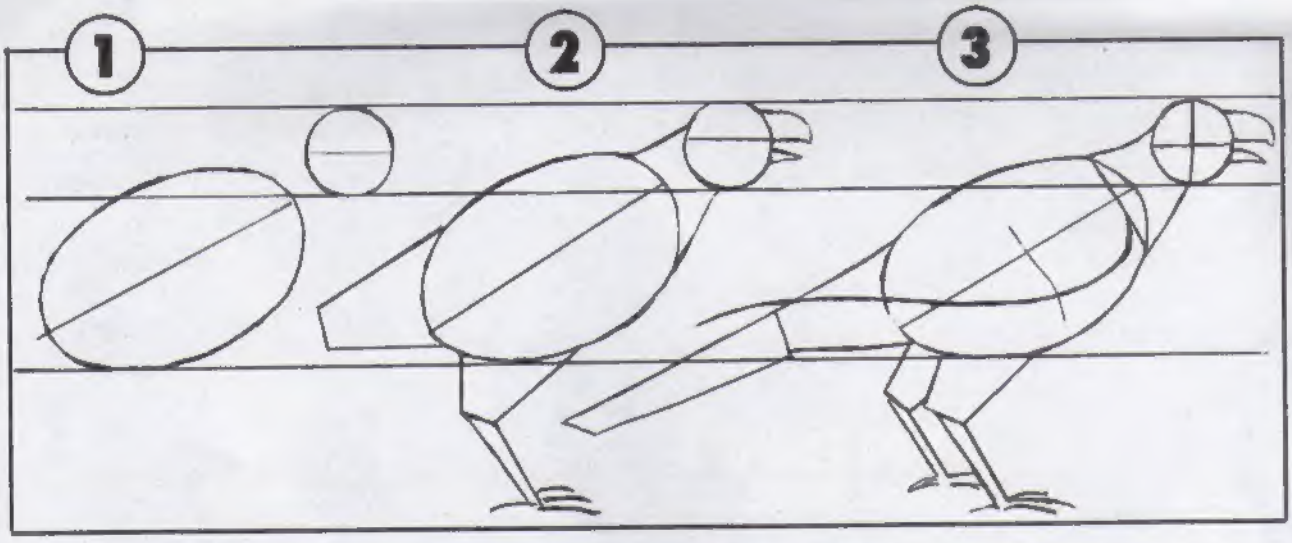
Todas las imágenes, nombres, [illegible], programas, [illegible], animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrights y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE [illegible] SEGOB Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 [illegible] Copyright © 2000.

EL DIBUJO DE LAS ALAS

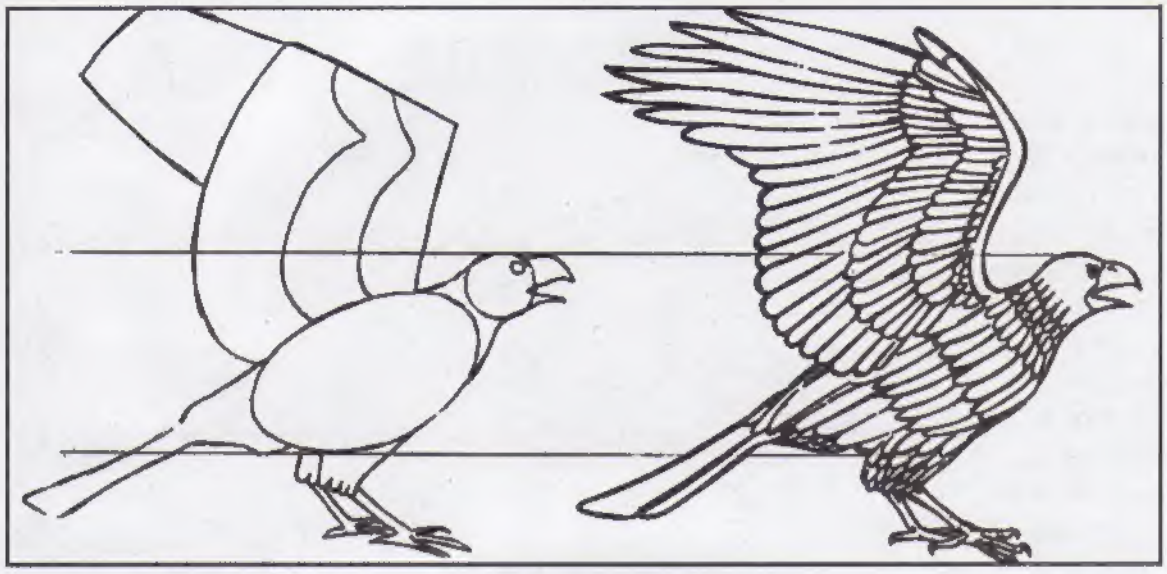
Los dibujantes que siempre se han sentido atraídos por las alas... ángeles, demonios, querubines, o un sinfín de posibilidades de dibujar cuerpos y criaturas aladas necesitan conocimientos sobre la estructura de estas singulares extremidades que pueden llevar a nuestros personajes al cielo... o al infierno. Así, antes de poder dibujar a nuestras creaciones voladoras, veamos un poco de la estructura y la forma de los animales de los que se toman referencias.

DIBUJO BÁSICO DE AVES



Para entender mejor el dibujo de las alas, empezaremos por dibujar un ave de manera sencilla. Aunque existen muchísimos tipos de aves, este método te puede servir para practicar; como en el trazo de cualquier figura, observa la evolución de las figuras básicas, el cuerpo, mucho más inclinado que el de los hombres y otros animales parte de formas circulares, la forma de la cabeza y la inclinación de la cola mantienen el equilibrio del cuerpo en forma de gota.

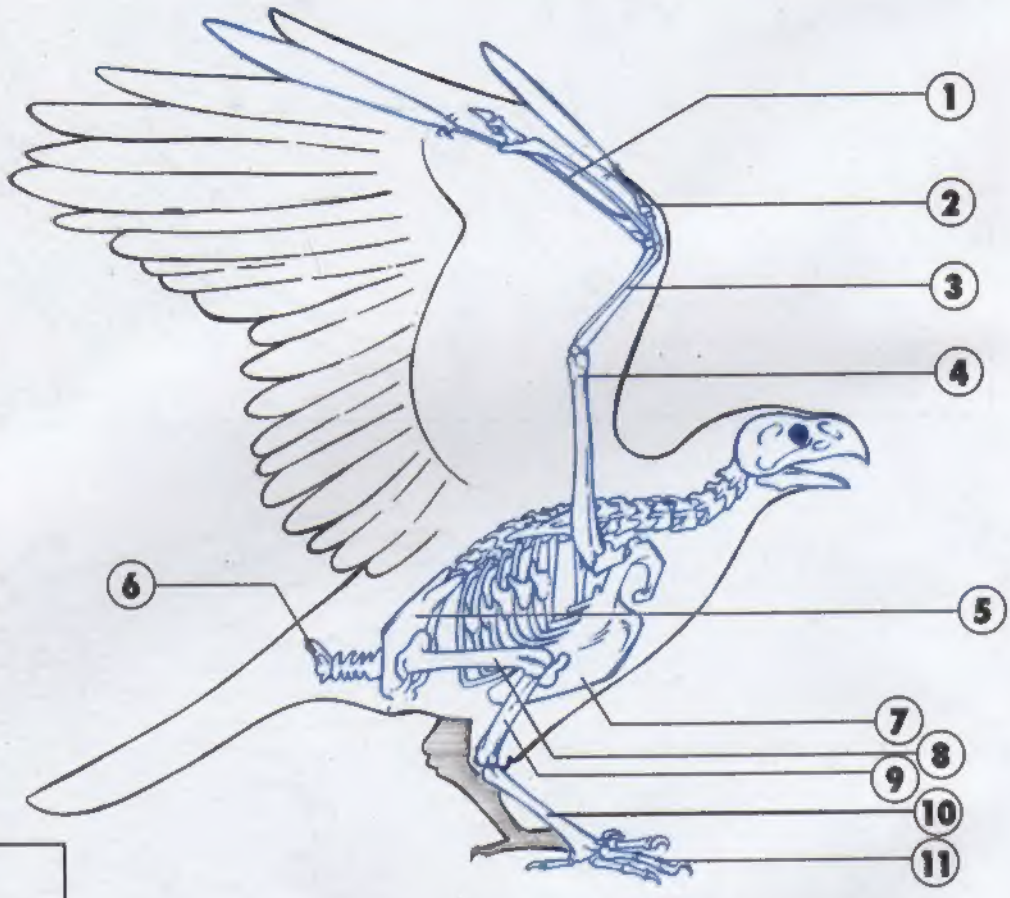
Observa cómo las plumas se dibujan en forma de abanico, siempre y en cualquier caso.



En este caso, usamos también un óvalo y un círculo, y si trazamos bien la base, resulta más fácil agregar cola, pico y patas. Para el dibujo de un ave con las alas alzadas, usa la misma base y los mismos pasos, sólo agrega las plumas. En la estructura de arriba puedes observar las zonas principales donde se ubican las plumas y en el dibujo terminado, puedes ver el tipo de plumas de cada zona, practica mucho esto, ya que te será de gran ayuda más adelante.

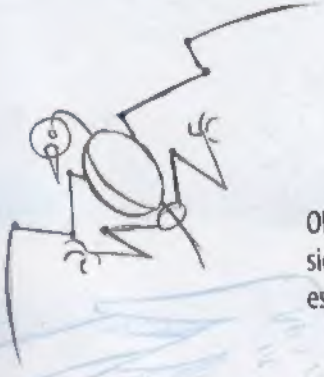
EL ESQUELETO DE UN AVE

Por medio de las figuras básicas podemos dibujar posiciones predeterminadas como el perfil, el frente, etc., pero para dar movimiento y comprender posiciones difíciles es necesario conocer el esqueleto, tanto en la figura humana como en todos los vertebrados. Si ya has dibujado el esqueleto humano, te resultará más fácil dibujar el esqueleto del ave ya que, aunque no lo parezca, ambos esqueletos son muy similares. Si comparas los nombres de los huesos del esqueleto de esta ave, te darás cuenta de que se repiten en el humano, aunque en proporciones muy distintas.



1. Dedo
2. Pulgar
3. Cúbito y radio
4. Húmero
5. Pelvis
6. Rabadilla

7. Quilla (esternón)
8. Fémur
9. Tibia
10. Tarso-metatarso
11. Dedo



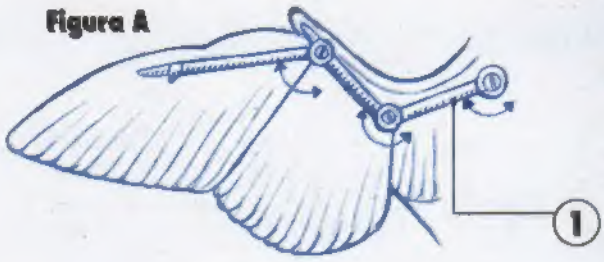
Obviamente, si quieres dibujar aves no harás siempre el esqueleto completo, practica con un esqueleto simplificado para hacer bocetos.

EL ALA, SU FUNCIONAMIENTO Y SUS PLUMAS

El funcionamiento del ala de un ave es sumamente complejo. Con la figura A observamos el funcionamiento de manera simplificada que nos servirá para fines de dibujo. Las plumas siguen el movimiento del hueso al que están señalando y se abren como un acordeón bajo este mismo criterio.

EL HÚMERO

Figura A



En la figura B vemos que el volumen del músculo del ala es el necesario para darle movimiento, las plumas conforman la mayor parte de la extensión del ala.

Figura B

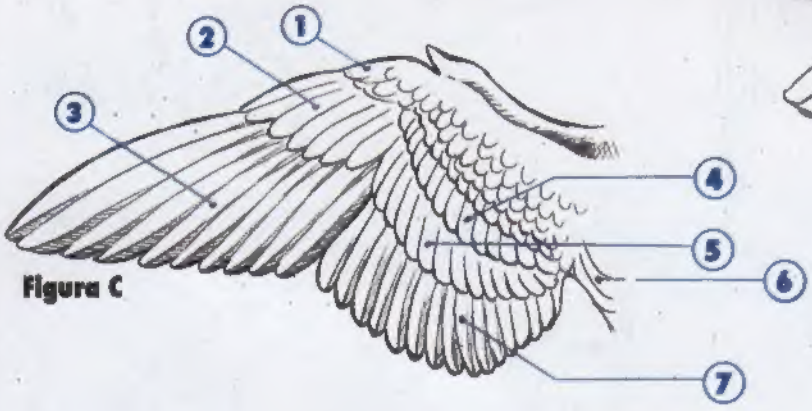


Figura C

En la figura C tenemos la clasificación de las plumas, diferenciarlas nos ayudará a dibujar las alas con mayor orden.

1. Álula
2. Plumas grandes cobertoras
3. Plumas rameras primarias
4. Plumas cobertoras pequeñas
5. Plumas cobertoras medianas
6. Plumas rameras secundarias
7. Plumas rameras escapulares

En la figura D vemos el acercamiento de una pluma. Como puedes ver, tiene un sinnúmero de líneas, para simplificar su dibujo traza la forma de la pluma y delinea algunas rayitas paralelas que dan la ilusión de ser muchas.

Figura D

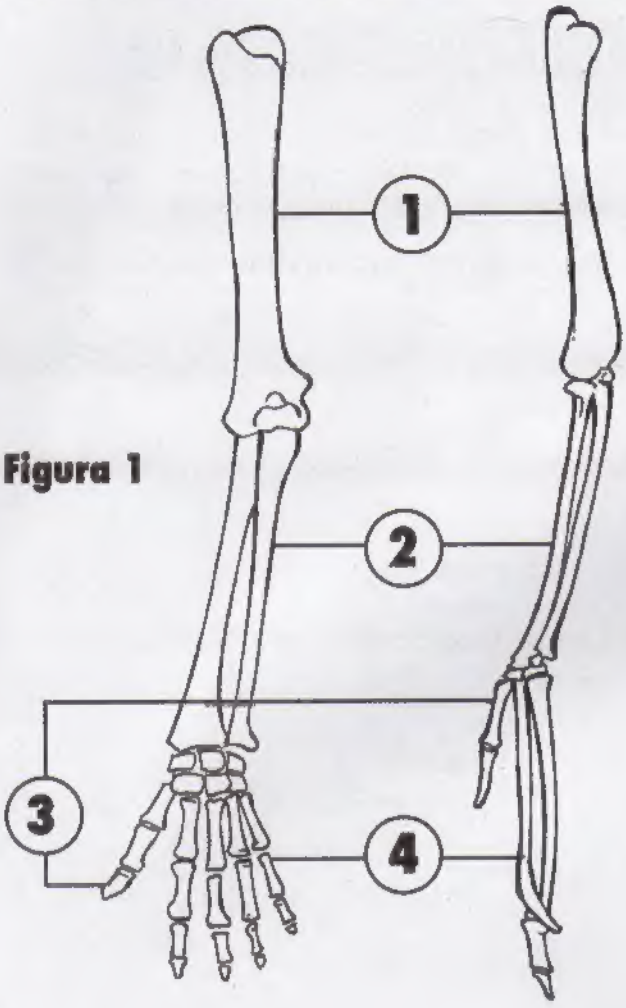


Figura 1

Si lo piensas bien, las alas son los brazos de las aves. En la Figura 1 puedes ver cómo se semejan mucho el ala y el brazo, tienen los mismos componentes.

1. Húmero
2. Cúbito y radio
3. Dedo pulgar
4. Dedos
5. Músculo pectoral de un ave conectado del esternón al húmero, al igual que el hombre.

Aprender a visualizar la estructura de las alas como los brazos humanos, con sus debidas deformaciones te ayudará mucho al planear las alas de tus personajes, y cuando necesites dibujar aves.

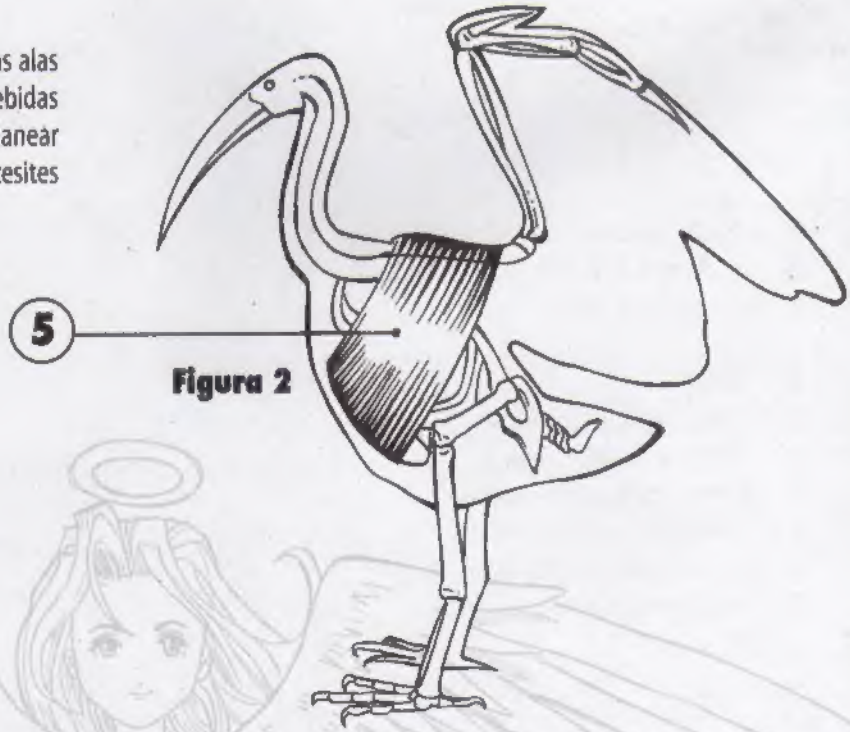
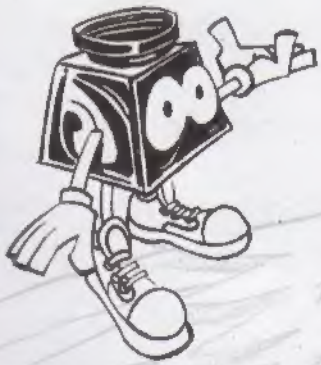
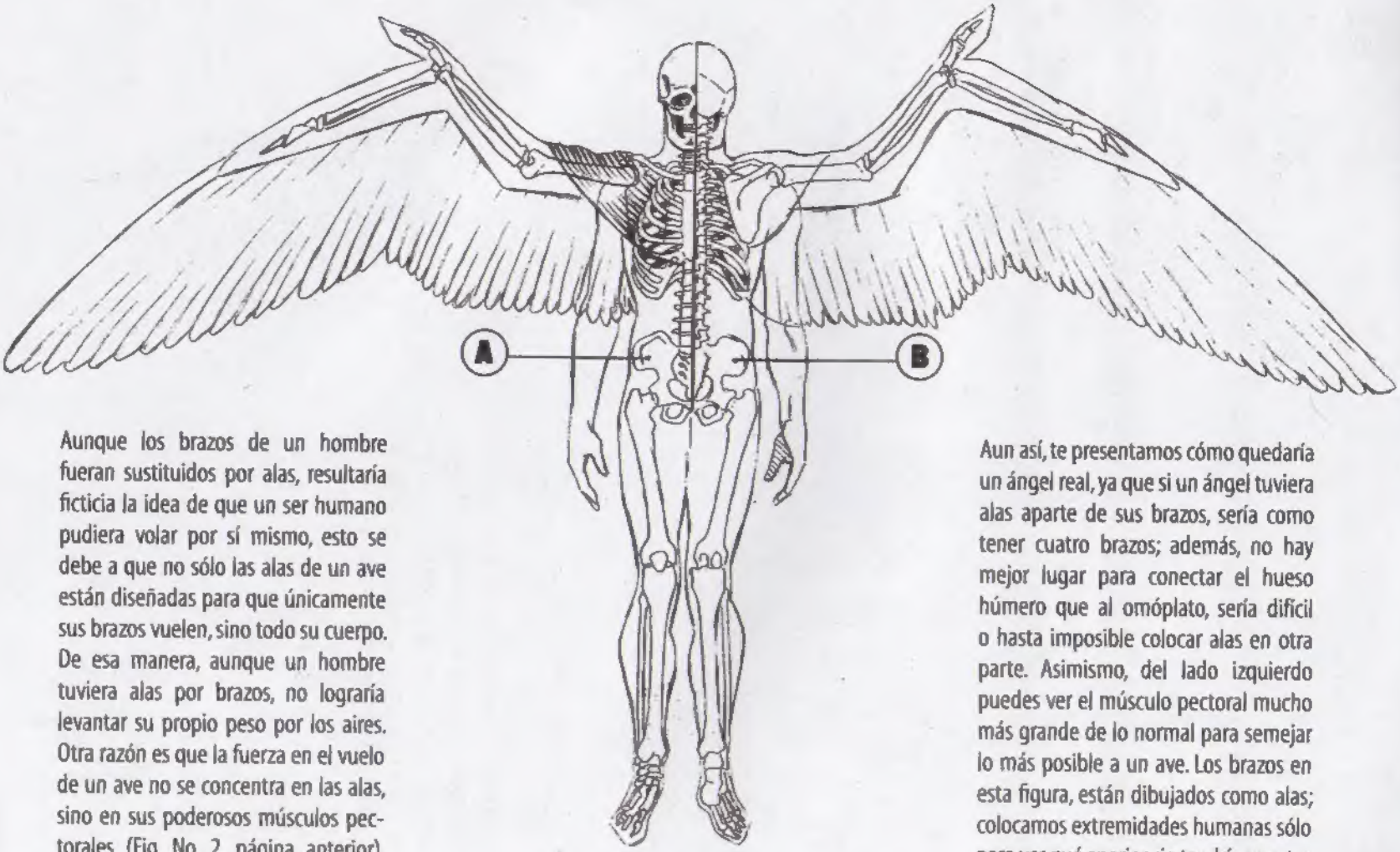


Figura 2



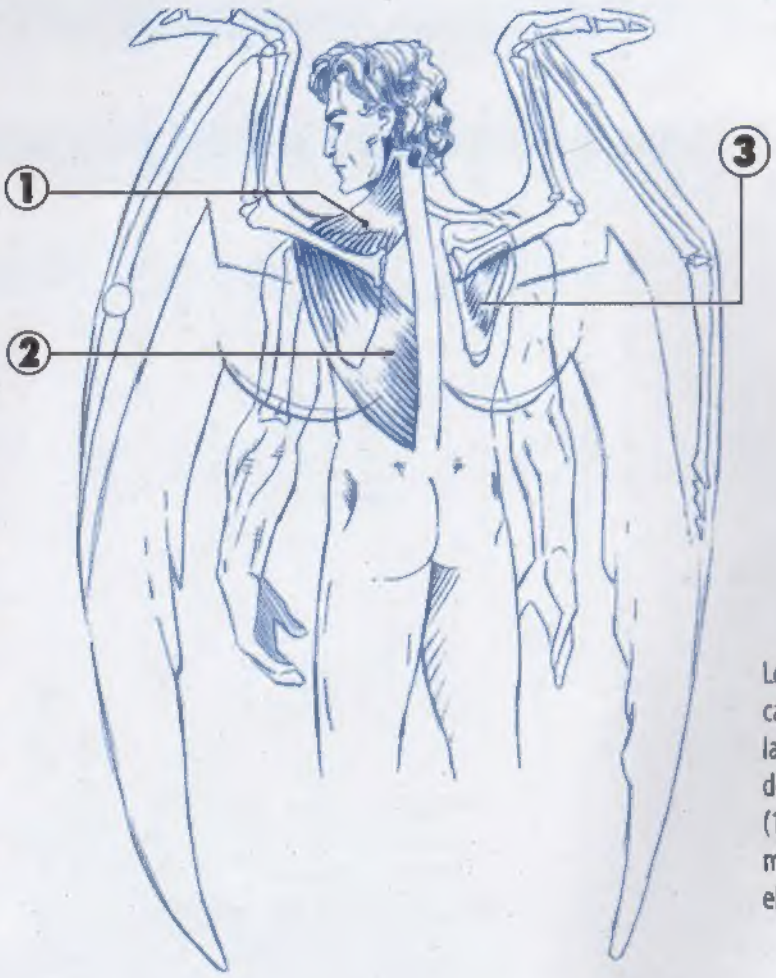
EL ÁNGEL REALISTA



Aunque los brazos de un hombre fueran sustituidos por alas, resultaría ficticia la idea de que un ser humano pudiera volar por sí mismo, esto se debe a que no sólo las alas de un ave están diseñadas para que únicamente sus brazos vuelen, sino todo su cuerpo. De esa manera, aunque un hombre tuviera alas por brazos, no lograría levantar su propio peso por los aires. Otra razón es que la fuerza en el vuelo de un ave no se concentra en las alas, sino en sus poderosos músculos pectorales (Fig. No. 2, página anterior).

Aun así, te presentamos cómo quedaría un ángel real, ya que si un ángel tuviera alas aparte de sus brazos, sería como tener cuatro brazos; además, no hay mejor lugar para conectar el hueso húmero que al omóplato, sería difícil o hasta imposible colocar alas en otra parte. Asimismo, del lado izquierdo puedes ver el músculo pectoral mucho más grande de lo normal para semejar lo más posible a un ave. Los brazos en esta figura, están dibujados como alas; colocamos extremidades humanas sólo para ver qué apariencia tendría nuestro ángel.

(A) Vista frontal del esqueleto
(B) Vista posterior del esqueleto



EL ÁNGEL TRADICIONAL

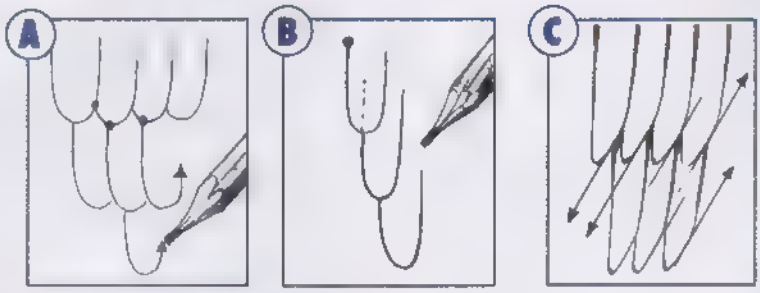
El ángel que todos conocemos es la imagen majestuosa del ser humano perfecto con alas; sin embargo, resulta difícil justificar la posibilidad de que un hombre pudiera poseerlas cuando los brazos son convertidos en alas y resulta aún más difícil justificar anatómicamente la existencia de un humano con brazos y con alas en su espalda.

Lo que te proponemos en este caso es conectar el húmero de las alas en la parte de adentro del omóplato con el trapecio (1) para soportar su peso, a este mismo hueso se ha conectado el músculo dorsal (2 y 3).

En la vista lateral el serrato mayor (4) se conecta también al húmero, ya que en este hueso reside la fuerza del vuelo; los músculos pectorales serían los principales para este fin, pero estarían ocupados en los brazos. Esta propuesta es totalmente hipotética, si fuese posible, las alas tendrían que ser de una gran extensión para poder levantar el peso de un hombre.

CONSIDERACIONES SOBRE LAS ALAS

Las plumas (Figura A) están sobrepuestas. Para dibujarlas, traza una sola pluma como una "U" y las demás parten de ésta, también de manera horizontal y vertical. (Figura B).



Algunas plumas tienen punta, no en el centro sino en uno de sus lados; si se dibujan con una punta, todas deben estar del mismo lado (Figura C).

Aquí tenemos un ángel con todo y su aureola. Hemos llegado a la conclusión de que a un ángel lo mantiene volando más la imaginación que sus alas, y en este dibujo tienen un valor más estético que funcional. Las plumas separadas y no superpuestas lucen muy "bonitas", que es lo que más nos importa por esta ocasión. Para que las plumas no parezcan estar en desorden deben dirigirse a un mismo punto y señalar hacia afuera constantemente y de manera proporcionada, como puedes ver en la Figura D .

Figura E

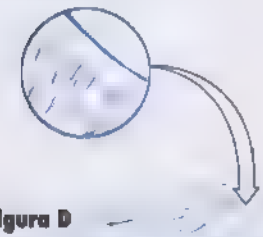
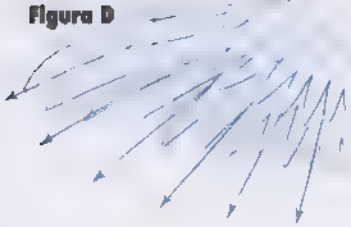
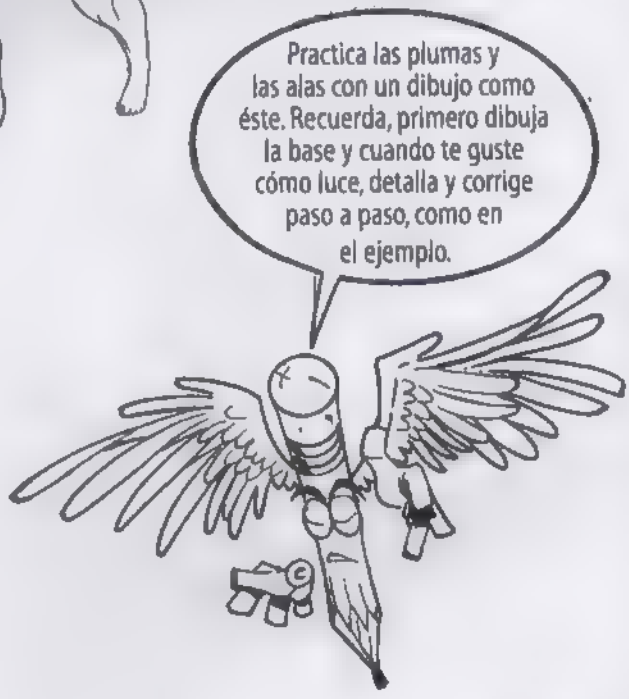


Figura D

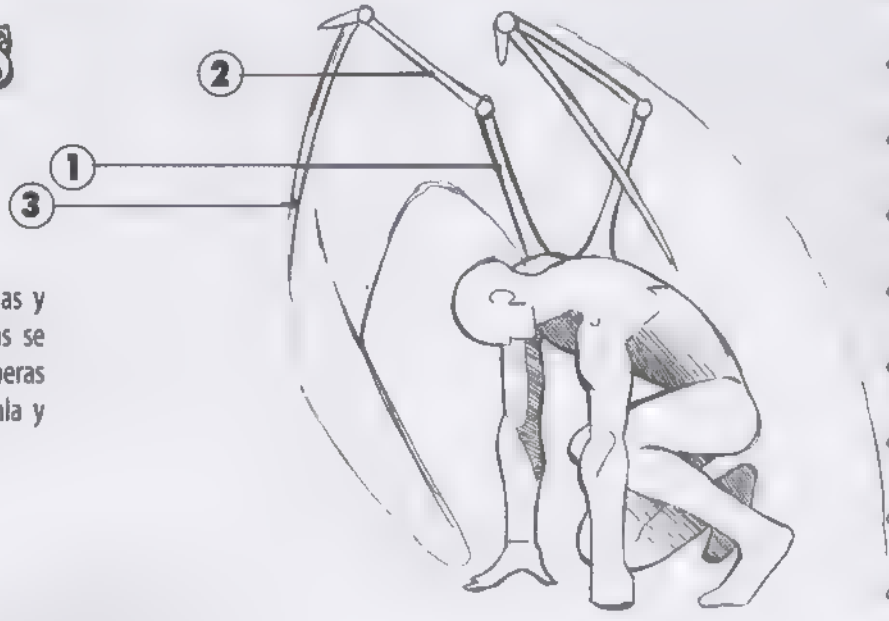


En este tipo de alas, las plumas rameras primarias son tan largas que se doblan como si fueran de tela, puedes practicar este tipo de plumas siguiendo los pasos 1, 2 y 3.

Como habrás entendido hasta aquí, la mayoría de las alas que se dibujan tienen un valor más estético que funcional; sin embargo, recae en el dibujante la responsabilidad de que las alas tengan una justificación y hagan creer al espectador que realmente pueden levantar a su personaje por los aires

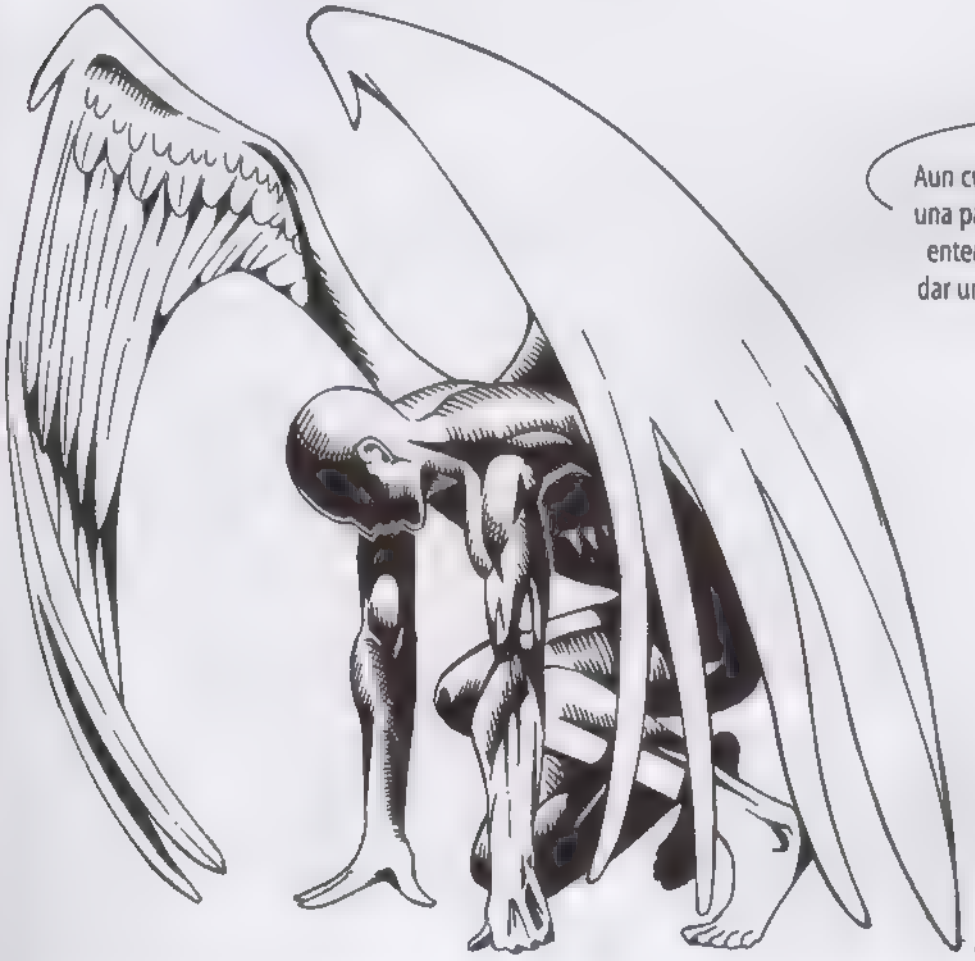


DIBUJANDO ALAS RETRAÍDAS



Lo más importante aquí es que entiendas y domines el esqueleto del ala, las plumas se sujetan a éste; únicamente las plumas rameras primarias se mueven en los dedos del ala y parecen ser otra articulación.

1. Húmero
2. Cúbito y radio
3. Dedos



Aun cuando sólo podamos ver una parte del ala, es necesario entender la estructura, para dar una adecuada proporción al dibujo.

En este ejemplo vamos a centrar nuestra atención al ala que está a nuestra derecha. Esta ala muestra el lado de adentro y el lado de afuera al mismo tiempo. El método para dibujar este tipo de ala se parece al método para dibujar una pluma que está doblada.

Figura A

Figura B

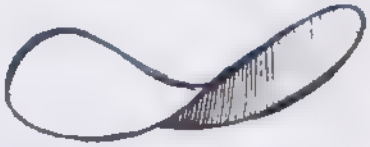
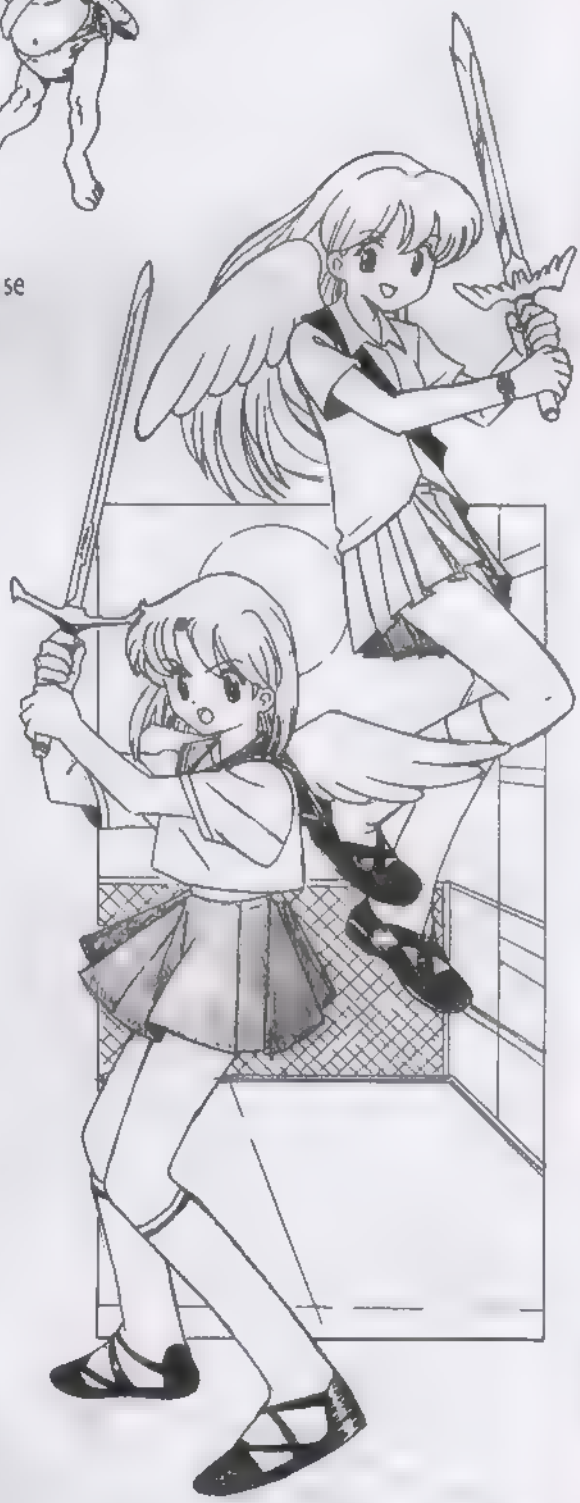


Figura C

En la Figura A, si te das cuenta, en la parte marcada con un círculo hay una especie de letra "z". Para practicar este tipo de dobleces, dibuja hojas o láminas retorcidas como las figuras B y C, poco a poco te resultará más fácil. Observa con atención el muñeco simplificado (Figura A), la línea punteada te ayudará a entender la forma tridimensional que adquiere el ala.

LAS ALAS PEQUEÑITAS

En más de un caso podemos ver en historietas o en series de televisión, personajes que poseen alas, pero que no intentan convencernos de que son las alas las que mantienen a flote el personaje, sino que son un mero aviso de que el personaje en cuestión posee la capacidad de volar por sus propios medios; las alas son en todo caso el pretexto o el trámite visual para que sepamos por qué vuelan. Tal es el caso del cupido que, con minúsculas alitas y aleteos apenas notables, se desplaza a capricho por el aire; por lo general son más los personajes tiernos o niños los que poseen este tipo de alas.



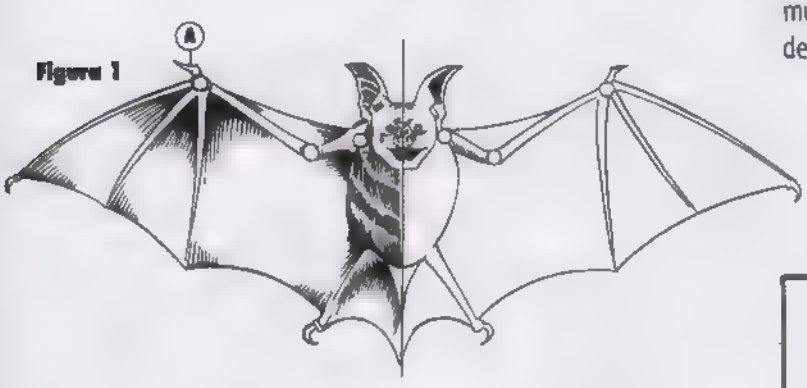
1. Alas pequeñas simplificadas
2. Alas pequeñas con plumas cobertoras
3. Alas pequeñas con plumas hacia abajo

En la ilustración puedes ver la sutil diferencia entre las alas con plumas abajo y las alas con plumas viendo hacia arriba.

ALAS DE MURCIÉLAGO

Al igual que el ave convencional, los brazos del murciélago son sus alas. Una de las diferencias es que, en vez de plumas, los murciélagos tienen los tendones entre sus dedos y sus extremidades superdesarrolladas.

Figura 1



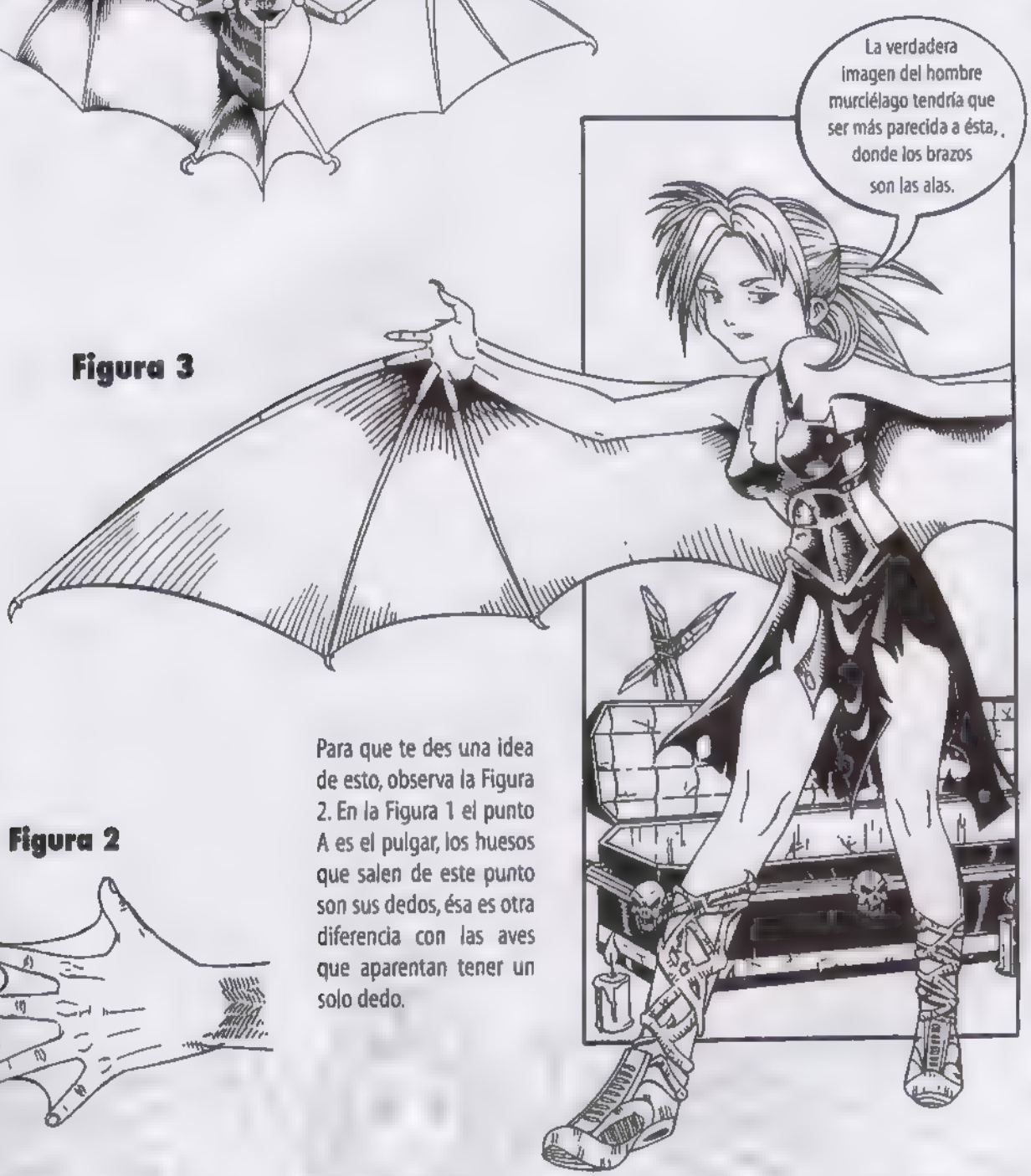
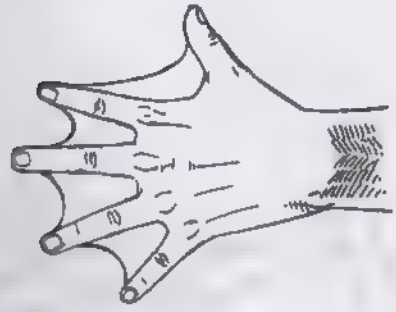


Figura 3

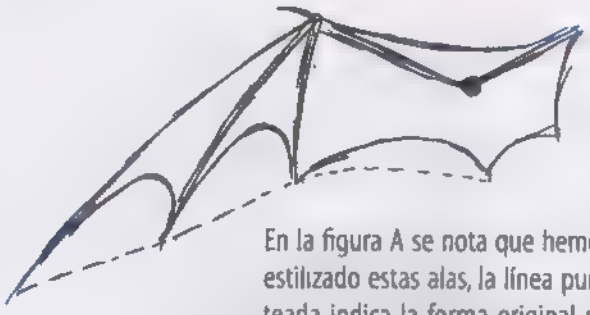
Para que te des una idea de esto, observa la Figura 2. En la Figura 1 el punto A es el pulgar, los huesos que salen de este punto son sus dedos, ésa es otra diferencia con las aves que aparentan tener un solo dedo.

Figura 2



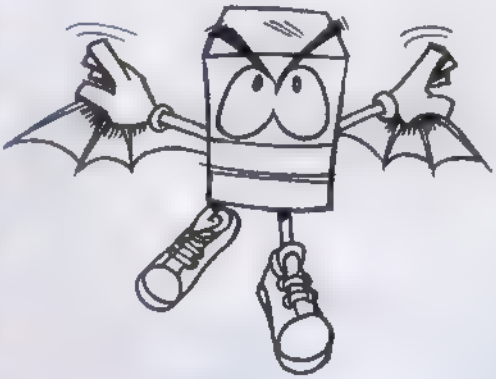
Ahora dibujemos un personaje con alas de murciélago, pero esta vez las alas estarán aparte del cuerpo.

Figura A



En la figura A se nota que hemos estilizado estas alas, la línea punteada indica la forma original de un ala de murciélago.

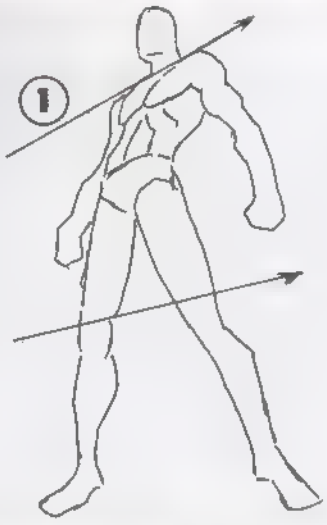
En el paso 1 tenemos el esqueleto simplificado, las alas parten de la espalda, tienen una articulación que sería el codo en un brazo humano y luego lo que sería la palma de la mano, la línea más gruesa es el dedo más próximo al observador.

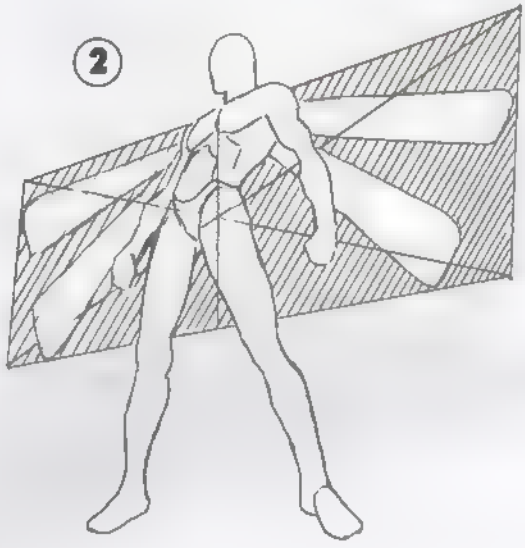


En el paso 2 definimos la anatomía y colocamos puntos al final de cada uno de los dedos que forman el ala; como un juego de niños, sólo une los puntos.

En el paso 3 definimos y entintamos.

Recordemos que todo lo que la imaginación pueda crear tiene una base en la realidad, las alas de murciélago, por su imagen membranosa y de huesos largos y con garras han sido relacionadas con criaturas malignas, a diferencia de las alas de las aves, de plumas tersas y blancas que se relacionan con criaturas bondadosas. Los dragones y demonios tienen la base de sus alas en los murciélagos, que por naturaleza son criaturas de la noche.

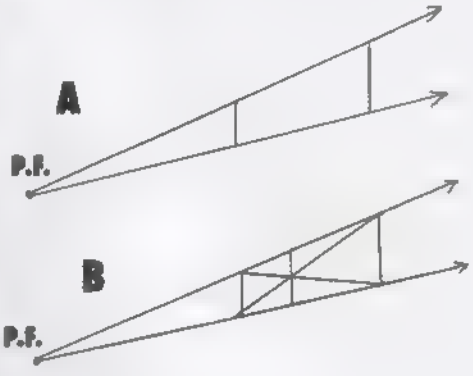


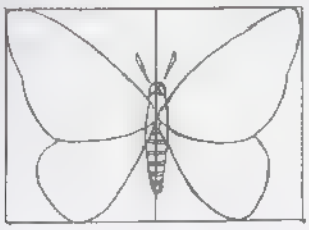


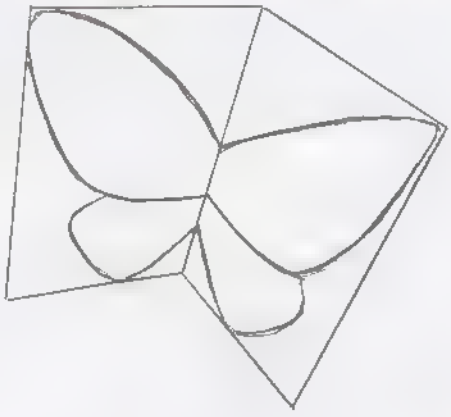
ALAS DE INSECTO

Esta técnica la aplicamos a las alas de insecto, pero puedes aplicarla también a las alas tipo murciélago o en un ángel.

Lo primero que tienes que hacer es una figura en perspectiva. Usando la perspectiva que tiene el personaje, trazamos aparte un rectángulo del tamaño que quieras que sean las alas, como se ve en A y B. Traza dos diagonales en este rectángulo, la intersección de las diagonales es el centro del rectángulo en perspectiva. Ahora que tienes el centro del rectángulo calcula el centro de la espalda de tu personaje y coloca ahí el rectángulo. Por último, traza dentro de los límites las alas, que al ser de insecto mantienen una forma más membranosa y sin huesos visibles. Quizá para este momento el dibujo está muy sucio, si es así, calca en mesa de luz y por último, detalla.



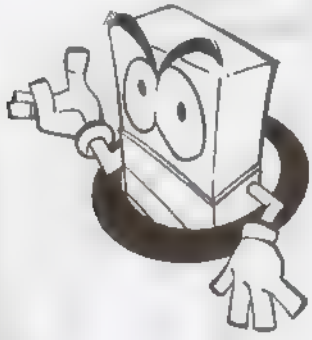


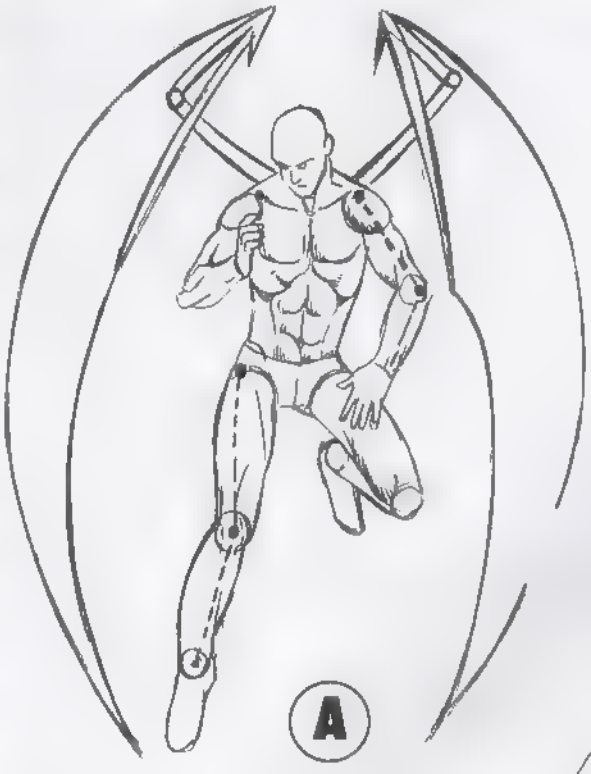


ALAS DE MARIPOSA

El método a seguir es parecido al que se utilizó para dibujar alas de insecto. Primeros nos documentamos y reproducimos las alas de una mariposa zygaena, las encerramos en dos rectángulos, ahora podemos moverlas y darles perspectiva, en la figura B lo hacemos así.

Finalmente, aplicamos esta técnica, primero dibujamos la figura, luego dibujamos en su espalda un par de rectángulos como si fueran las alas y enseguida, dentro de estos rectángulos se le da la forma a las alas.





Pon en práctica todo lo que hemos visto acerca de las alas. Recuerda que si no practicas, fácilmente olvidarás lo que has aprendido. En la figura A, aplicamos uno de los conceptos de páginas anteriores. Para hacer nuestra ilustración más compuesta la juntaremos con el personaje de la figura B. Hacer los dibujos por separado nos ayuda a ver más simple un dibujo un tanto complicado como el de la figura C. Aquí se empiezan a definir los detalles de las alas y la ropa de nuestros personajes.

Después de haber dibujado las bases de nuestra ilustración, damos todo tipo de acabados en la ropa de los personajes detallando las alas y, finalmente, entintamos nuestro dibujo. Recuerda que antes de darle acabados a nuestra ilustración, hicimos las bases en la página anterior. Practica una ilustración propia siguiendo estos pasos. Para cualquier duda sobre la figura del cuerpo, checa los volúmenes de Dibujarte dedicados a este tema, y estudia las clases de Figura Interactiva en este número para dar más espectacularidad a tus dibujos.

Nos veremos en la próxima edición.

FRANK MILLER

En esta ocasión hablaré de uno de los autores más influyentes del cómic mundial de los años 80 y un gigante incontestable del cómic moderno americano. Es conocido, sobre todo, por haber redefinido nueva vida durante los años 80 a dos personajes emblemáticos de MARVEL y DC: Daredevil y Batman.

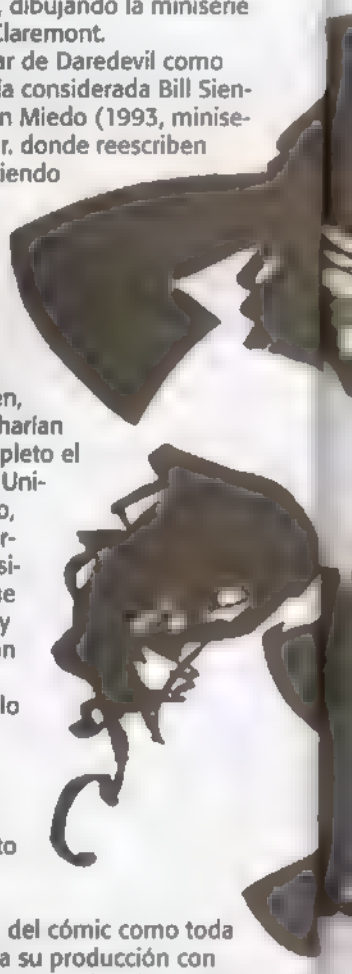
Durante los años 90 se ha dedicado, principalmente, a obras de creación propia entre las que destacan la serie de género negro Sin City y el cómic de ambientación histórica 300.

Frank Miller nació en 1957 en Olney, Maryland, Estados Unidos. En su adolescencia tuvo tres influencias que marcarían su producción dentro del cómic: la película El León de Esparta (The 300 Spartans, 1962), Spider-Man creación de Stan Lee y Steve Ditko, y las novelas negras de Micky Spillane, entre estas tres levantaron su particular concepto del heroísmo, el drama y sacrificio heroico, temas muy personales de la obra de Miller.
Asimismo, desde muy joven fue lector asiduo de cómics que contuvieran corrientes de carácter heroico, fan de la novela policíaca y fan del cine negro y de intriga, sobre todo del cineasta Alfred Hitchcock.

Comenzó en el mundo del cómic en fanzines, y su primer trabajo profesional (por cierto, no acreditado) lo publicó en la serie Twilight Zone, de Gold Key. Tras una serie de trabajos menores para Marvel y DC, en 1980 se encarga de Daredevil, un personaje en el cual dejaría una huella indeleble en una etapa de más de dos años (números del 158 al 184, excepto el 162). Miller, que empezó como dibujante de la serie y después realizaría también los guiones (a partir del número 168), dio un nuevo enfoque al personaje y creó a Electra, una ninja asesina de trasfondo trágico que sería uno de los personajes más populares de la serie, a la par que iba introduciendo innovaciones narrativas.

En 1982 daría un paso hacia adelante escribiendo y dibujando la miniserie Ronin para DC Cómics, un relato de ciencia-ficción mezclado con personajes del Japón medieval, que si bien no resultó un éxito comercial, sí lo fue para la crítica. A finales de 1982 retomaría la ambientación japonesa plagada de ninjas, dibujando la miniserie Lobezno, con guiones de Chris Claremont.
En 1986 volvería a la serie regular de Daredevil como guionista, para contar la que sería considerada Bill Sienkievicz y Daredevil: El Hombre sin Miedo (1993, miniserie con dibujos de John Romita Jr. donde reescriben el origen del personaje, introduciendo en él a Electra).

Sin embargo, fue en 1986 cuando Miller realizaría por primera vez al personaje creado por Bob Kane: Batman: El Regreso del Señor de la Noche que, junto con la épica Watchmen, de Alan Moore y Dave Gibbons, harían historia revolucionando por completo el panorama del cómic en Estados Unidos con un enfoque más maduro, oscuro y crepuscular de los superhéroes. Casi inmediatamente le siguen Batman: Año Uno, en la que redefine el origen del personaje y nuevamente hace mancuerna con Mazzuchelli como dibujante.
Con estas dos obras Miller no sólo marcaría de por vida el enfoque del personaje, sino que están consideradas como las dos mejores historias jamás contadas de Batman y representan el punto cumbre de su carrera.



En los 90, ya consolidado dentro del cómic como toda una autoridad, Miller diversificaría su producción con diferentes obras de creación propia para la editorial Dark Horse: Hard Boiled con dibujos de Geof Darrow, Big Buy and Rusty the Boy Robot de nuevo con Darrow, años después sería convertida en serie de dibujos animados y la saga de la mujer soldado Martha Washington. Pero sería en Sin City, de nuevo como autor completo, donde volvió a convulsionar la industria como autor completo, retomando el ambiente del cine del género negro de los años 40 y un impresionante estilo de dibujo en blanco y negro que juega con luces y sombras. A lo largo de los años 90 ha realizado regularmente historias de Sin City.

BATMAN: DARK KNIGHT

Con un tono crepuscular, y rodeando a la figura de Batman con un aire épico y mítico, Frank Miller realizó en esta obra la que está considerada unánimemente como la mejor historia de Batman jamás contada y una de las mejores obras de la historia mundial del cómic. Junto con el Batman: Año Uno del que haría el guión el propio Miller poco después, El Regreso del Señor de la Noche ha sentado bases de la visión de Batman que han predominado en los años posteriores, y carácter de icono popular del personaje convierte a esta obra en una lectura especialmente recomendable para cualquier persona, sea o no aficionado a los cómics.

El Regreso del Señor de la Noche se publicó en Estados Unidos por DC Comics, en 1986, en cuatro cómics en formato prestigio de 48 páginas cada uno, posteriormente serían recopilados en un tomo. En sus días la obra contó con un amplio respaldo publicitario sin precedentes, con artículos en revistas de amplia difusión, como Rolling Stone, y diversas reseñas en periódicos estadounidenses de alcance nacional. Junto con el Watchmen de Alan Moore y Dave Gibbons, también publicada por DC, ese mismo año apareció una visión cómic en el mercado estadounidense como un medio que también era válido para contar historias más adultas, convirtiéndose ambos en cómics de importancia histórica por su repercusión en el medio y por su calidad intrínseca.

A principios de 2002 DC Cómics llevaba acumulados más de 500, 000 ejemplares vendidos solamente de la edición en inglés en tomo de tapa blanda, quedando aparte la edición original, el tomo de tapa dura y las ediciones en otros idiomas.

Además, este cómic de nuevo se encuentra en la actualidad porque ha aparecido una secuela realizada por el mismo Miller, titulada The Dark Knight Strikes Again, que reúne una serie de características propias que le hacen merecedor de su tratamiento en detalle por la calidad gráfica.

En su publicación original en cuatro tomos, el cómic se presentó bajo el título de Batman: The Dark Knight (traducido en México como Batman, El Caballero Nocturno) y fue en la recopilación en un tomo de la obra completa cuando se añadió la palabra Returns al final del título.
Es bastante común, no sólo en Estados Unidos sino también en otros países de habla no inglesa, que aficionados, teóricos y profesionales se refieran a esta obra como Dark Knigth a secas; de hecho, como dato curioso, la última edición francesa se titula simplemente Batman: Dark Knight, y en Estados Unidos su reciente secuela se publicó simplemente con el título Dark Knight 2.

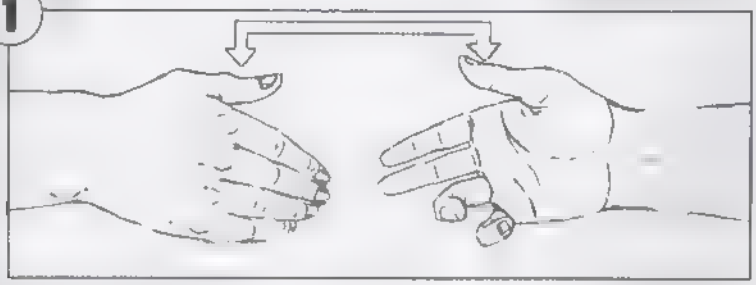
Cabe destacar, sin temor a discusión alguna, que Batman: Dark Knight, es la mejor historia de todos los tiempos desde la creación de este personaje. Uno de los cimientos que lo sustenta es la recuperación del perfil mítico de los héroes por parte de Frank Miller, elevándolos por encima de la mezquina visión de hombres enmascarados luchando contra el crimen. Lo más excepcional del regreso del Señor de la Noche se encuentra en su soberbio dominio de las formas, en su brutal técnica narrativa, en su explotación de la potencia innata del medio para comunicar una historia compleja narrándola en diferentes frentes y registros.

Los cuatro tebeos de Dark Knight han servido como Biblia para el cómic norteamericano y buena parte del internacional, aunque en pocos casos se han desarrollado provechosamente sus lecciones, cayendo la mayoría de las veces en el saqueo de gestos superfáciles. La crudeza del dibujo, deliberadamente primitivo en el trazo rozando en lo tosco, también rompió moldes en un negocio en el que todavía se identificaba la calidad con la competencia en el acabado. La aportación de Lynn Varley en el color quien, por cierto también escribió algunos diálogos, abrió nuevos horizontes tanto en el formato como en las calidades de reproducción aplicadas al proyecto. Analizar minuciosamente el alcance de la influencia del regreso del Señor de la Noche llevaría por sí mismo la creación de un libro completo. Por sí solo habría cambiado el curso del cómic americano, coincidiendo en el tiempo con Watchmen, ambas obras marcaron un antes y un después en la historia de los tebeos americanos.

Continuará en Dibujarte No.43

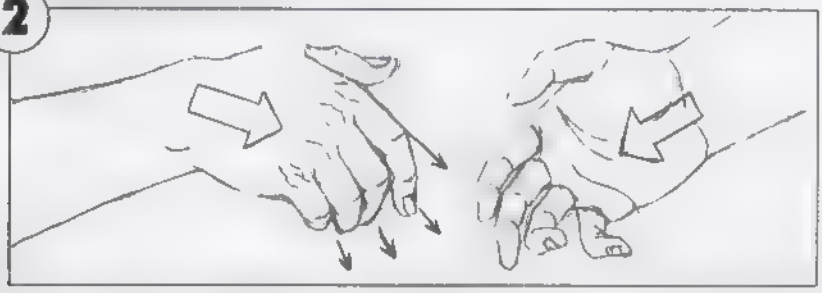
Cuando dibujamos a nuestros personajes, nos emocionamos al ver que podemos hacerlo sin errores, pero un paso que suele no tomarse en cuenta es lograr que esos personajes interactúen unos con otros. Ahora te daremos unos tips para que dibujes varias figuras juntas realizando diferentes acciones.

1



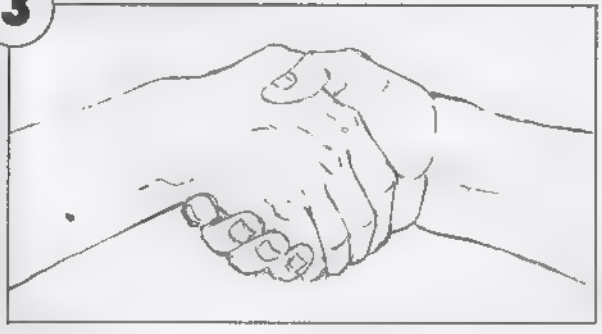
Cuando dos personas se saludan, ambas lo hacen con la misma mano, que generalmente es la derecha, esto provoca que los pulgares de las dos manos señalen hacia arriba (1).

2



Al saludarse, las manos, ambas, muestran una inclinación (2). En la mano que está a tu izquierda, puedes ver cómo los dedos señalan hacia fuera, como un abanico.

3



Al terminar el saludo, un pulgar es visible y otro no, las puntas de los dedos de una mano se ven y las de la otra no, y ambas manos permanecen inclinadas una con respecto a la otra (3).

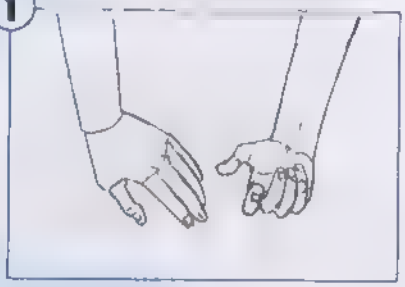
Una mano tomada de otra, o manita sudada.

Es distinto cuando una mano izquierda toma una mano derecha, que cuando se toman dos derechas o dos izquierdas.

A

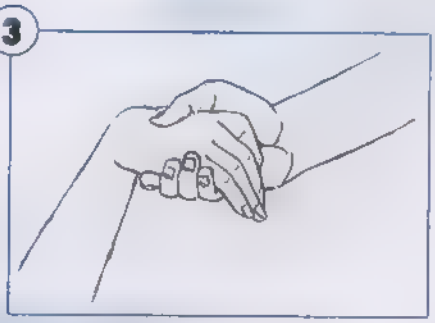
En la figura A se muestra cómo sucede esto, observa los pulgares y los nudillos. En los pasos 1 y 2 puedes ver una mano tomando la otra. En el 3 se trata de dos manos derechas en algo que no llega a ser propiamente un saludo.

1



2

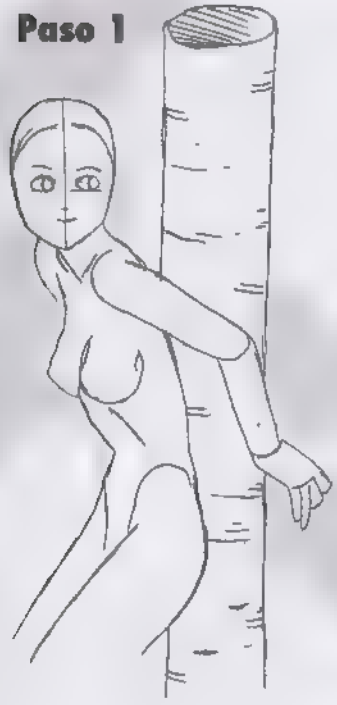
3



La figura interactiva, es decir, dos o más figuras interactuando junto con el dibujo en perspectiva, es de lo más difícil de realizar. En este tema es doblemente importante que no quieras dibujar en un solo paso este tipo de trazos, con la práctica puedes hacer un solo boceto; para empezar, vamos a hacer las dos figuras por separado.

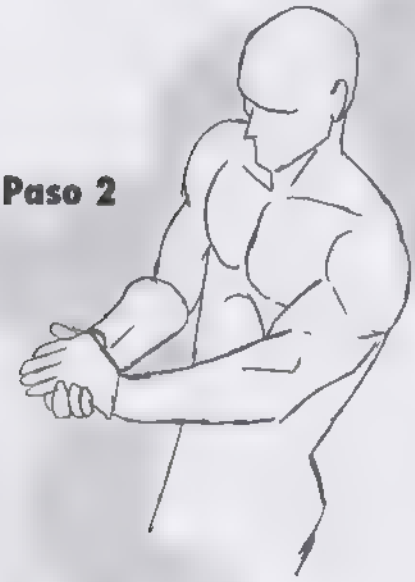
Abrazo

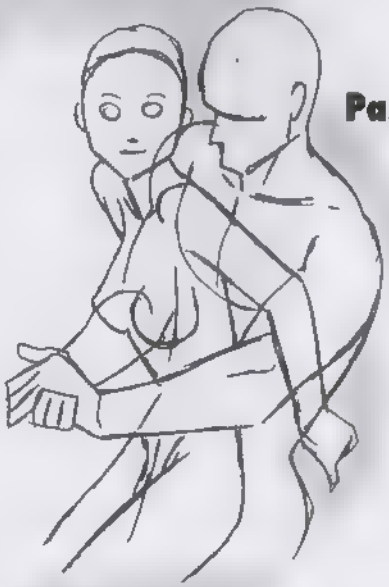
Paso 1



Primero la figura de ella. Para no complicarnos, la dibujamos abrazando un pilar, una figura que no nos dará problemas. En segundo lugar, la figura de él, toma como referencia de proporción el tamaño de la cabeza de ella y dibuja el cuerpo calculando que se pueda superponer a la figura anterior, si tienes caja de luz será de gran utilidad para revisar que la segunda figura interactúe exitosamente con la primera. Enseguida, viene el paso decisivo, es normal que las figuras no embonen, para eso es este paso, para corregir, acomodar, agrandar, achicar o lo que sea necesario.

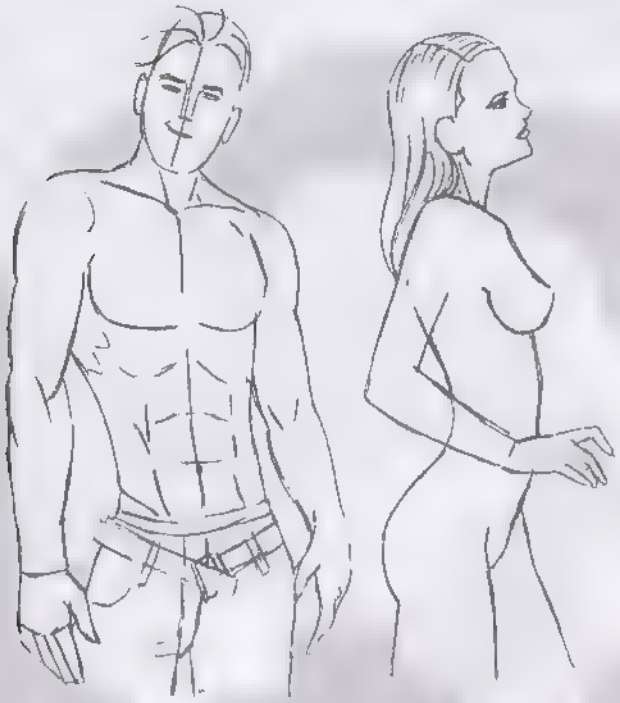
Paso 2





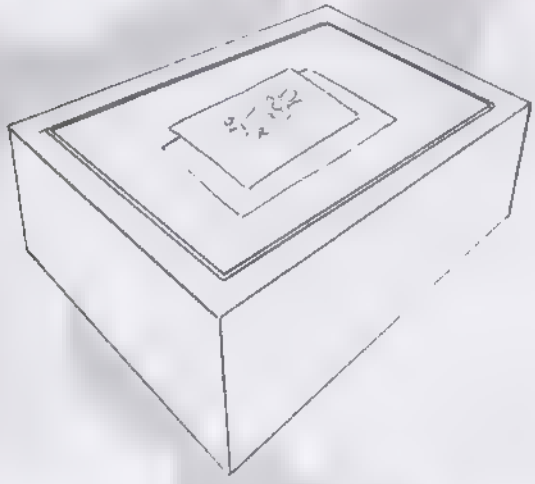
Paso 3

Para estas alturas tendrás un boceto muy rayoneado, calca para limpiar, dale detalle y, finalmente, entinta como en el ejemplo. Tu dibujo no necesariamente debe ser idéntico al que se muestra, experimenta con diversos personajes y poses, los resultados serán mejores.



Otro abrazo

Una cosa que aprendimos del ejemplo anterior, es que se necesitan dos figuras proporcionalmente iguales. Aquí ya las tenemos, pero de manera independiente, lo interesante es hacer que dos figuras que no estaban pensadas para interactuar, lo hagan. Lo primero que hacemos es invertir la figura de ella, esto lo hacemos calcando el dibujo con la hoja boca abajo, después encima esta figura a la primera; es muy fácil lograr que estas figuras interactúen, sólo cambiamos el brazo de ella y dibujamos los dedos saliendo en el hombro de él, después añadimos el brazo de él y listo. Intenta algo parecido y practica el entintado.



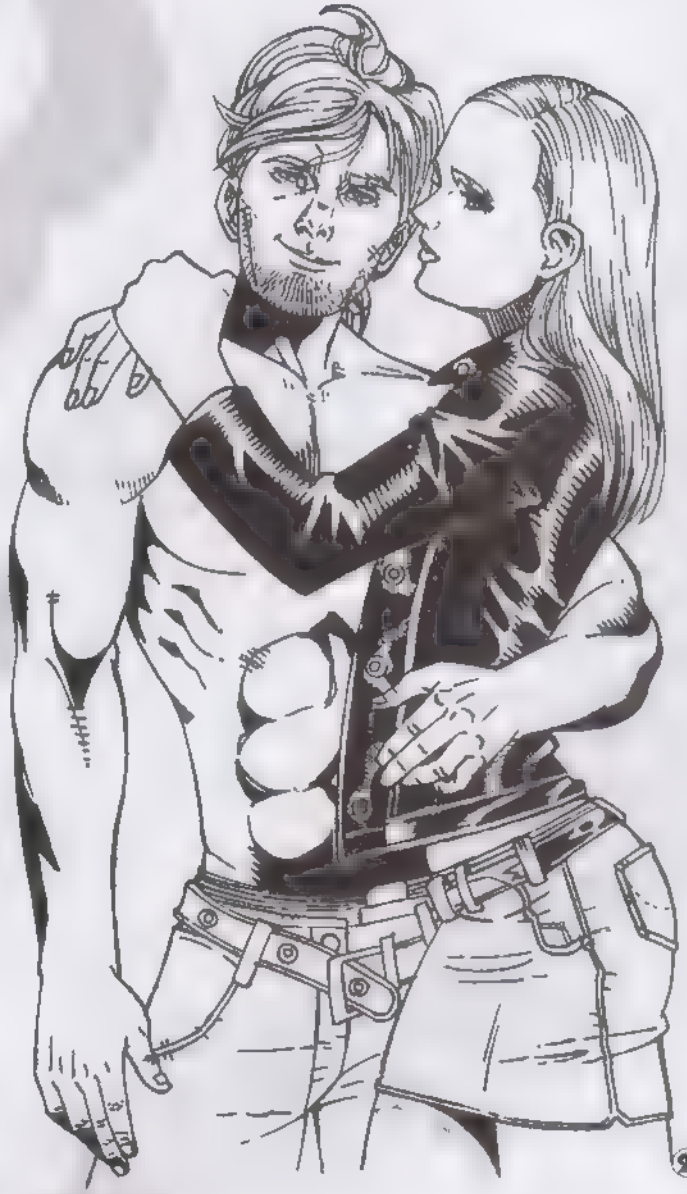
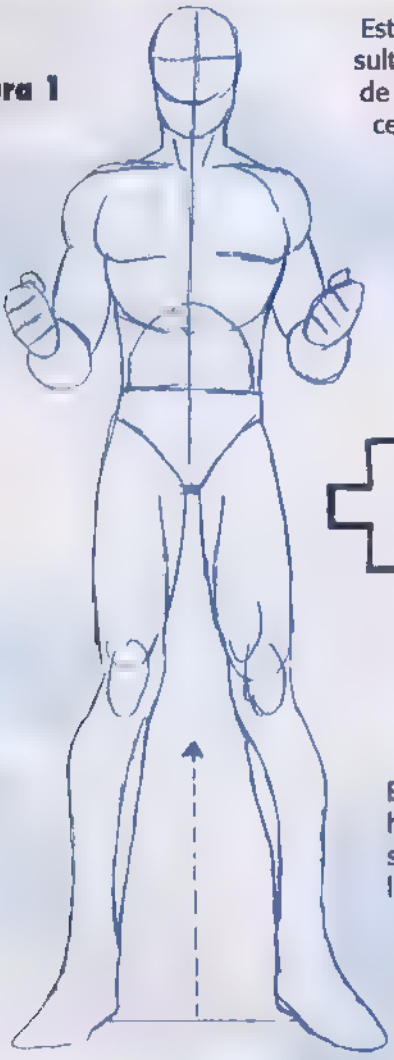
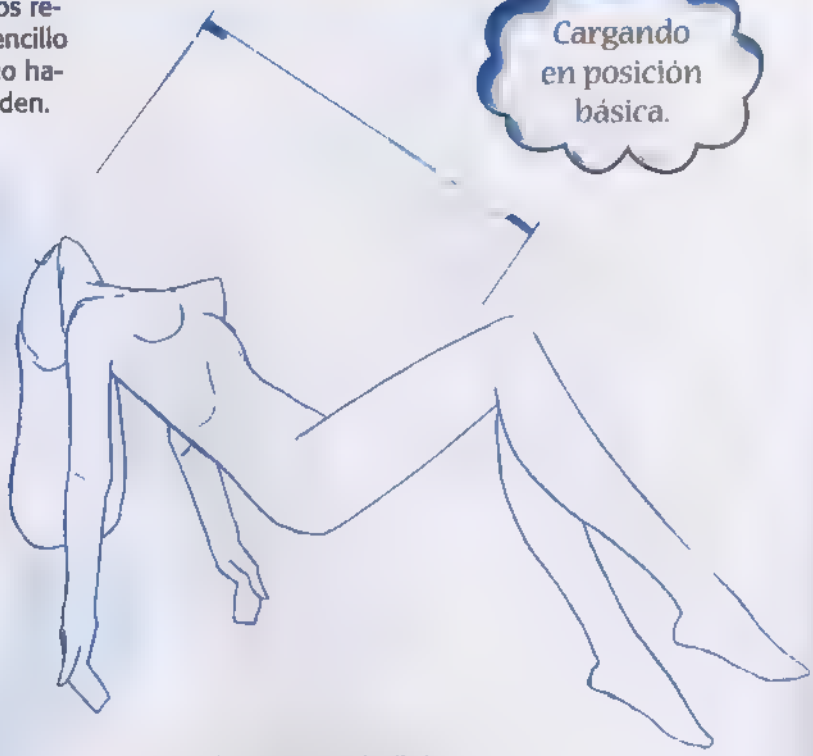


Figura 1



Este dibujo nos resultará muy sencillo de realizar si lo hacemos en orden.

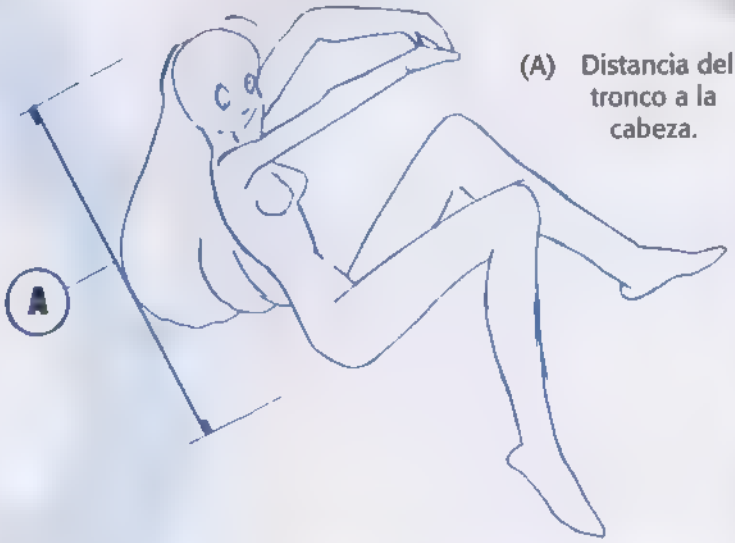
Cargando en posición básica.



El personaje que está cargando será mas fácil de hacer ya que estará de pie en posición normal, sólo los brazos estarán flexionados a la altura de los codos. (Fig. No. 1).

La figura que está siendo cargada se verá generalmente inclinada; para no perder la proporción fíjate que el tronco, junto con la cabeza de esta figura, no mida más que la figura que está de pie.

Vamos a distinguir dos casos de un personaje cargando a otro en posición básica.



(A) Distancia del tronco a la cabeza.

Caso 1

Para el caso 1, consideramos a un personaje cargando a otro cuando está inconsciente.

Las manos del que está cargando estarán en la espalda y las piernas, la espalda estará arqueada hacia atrás. Hay quienes dibujan una persona que está siendo cargada en estado inconsciente con la cabeza arriba, esto es un error; al igual que los brazos y el pelo, la cabeza debe ser atraída por la gravedad.

Figura B

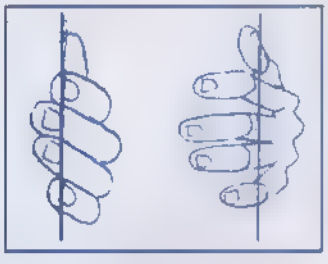
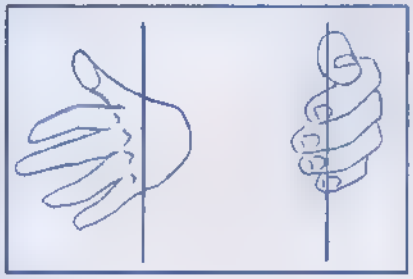


Figura C



En las figuras B y C, las líneas verticales pueden ser una pared, una caja o alguna parte del cuerpo; los dedos que apenas se ven o una mano completa ayudan a dar la idea de interacción. Observa que los dedos de en medio se ven más largos que el dedo índice y el meñique.

Caso 2

Figura D

En este caso, la espalda está flexionada ligeramente hacia adelante y un brazo de ella se sujeta a él. La gravedad no afecta el cuerpo de ella en el torso y en los brazos, ya que ella mantiene la resistencia y usa la espalda de él como punto de apoyo, las piernas también pueden moverse a voluntad. Si se te dificulta trata de ver el dibujo en su estructura más simple, como en la figura D.

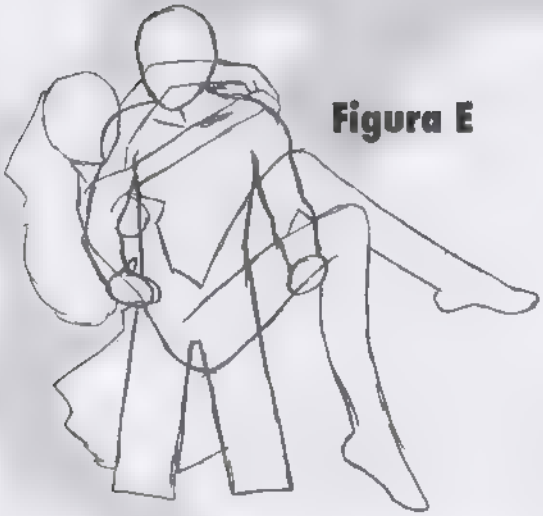
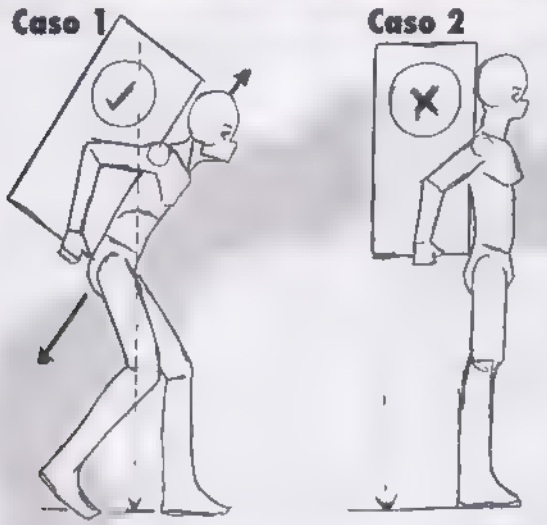


Figura E



Cargando sobre la espalda.

Cuando alguien carga sobre su espalda algo o alguien cambia su punto de equilibrio, normalmente el equilibrio del cuerpo va delante de la oreja hasta la planta de los pies; pero si cargamos algo sobre la espalda el peso de lo cargado haría irse de espaldas a cualquiera, (si lo que carga fuera pesado, por supuesto).

En el caso 1, se ilustra la manera correcta de dibujar a alguien cargando un peso sobre su espalda, el cuerpo se inclina como indica la flecha, la línea de equilibrio se traslada un poco hacia atrás. En el caso 2, se ilustra de manera incorrecta el dibujar la misma situación, la línea de equilibrio (línea punteada) indica que el peso no permitiría que la figura lograra mantener la verticalidad.

Tomamos el monito del caso 1 y en vez de un bloque a cuestas, bocetamos otra figura (Fig. No. 2), una vez fusionados ambos personajes deben quedar como se muestra en la Figura 1.

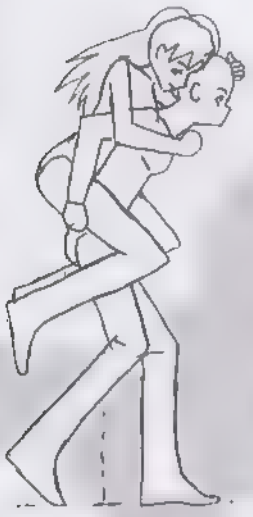
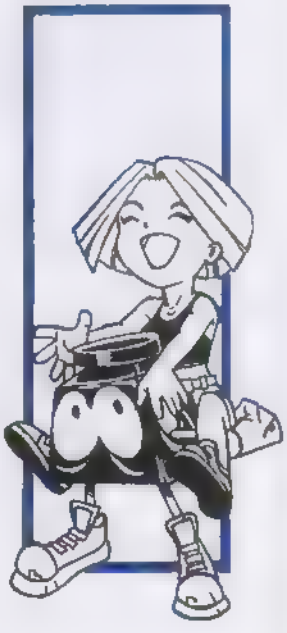


Figura 1

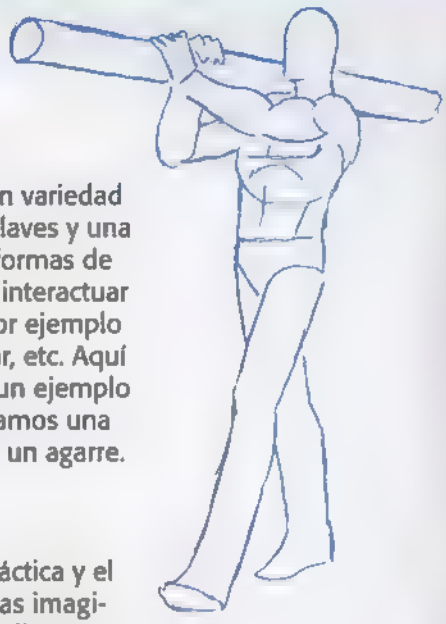
Figura 2

Usando esta base, después de muchos bocetos y algunos intentos, dibujamos con todo y perspectiva este segundo caso de un personaje cargando a otro.

Hay muchas formas en cómo puede una persona cargar a otra, en todo caso quizá la forma más fácil de dibujarlos es dominando un muñeco o maniquí, al cual puedes mover a tu gusto o necesidad. Aquí tienes otros ejemplos (además de las páginas anteriores) de maniquís cargando a otros de formas más usuales.



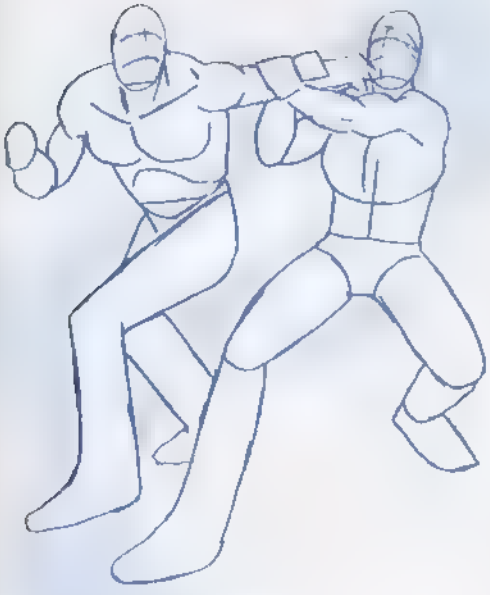
El Agarre



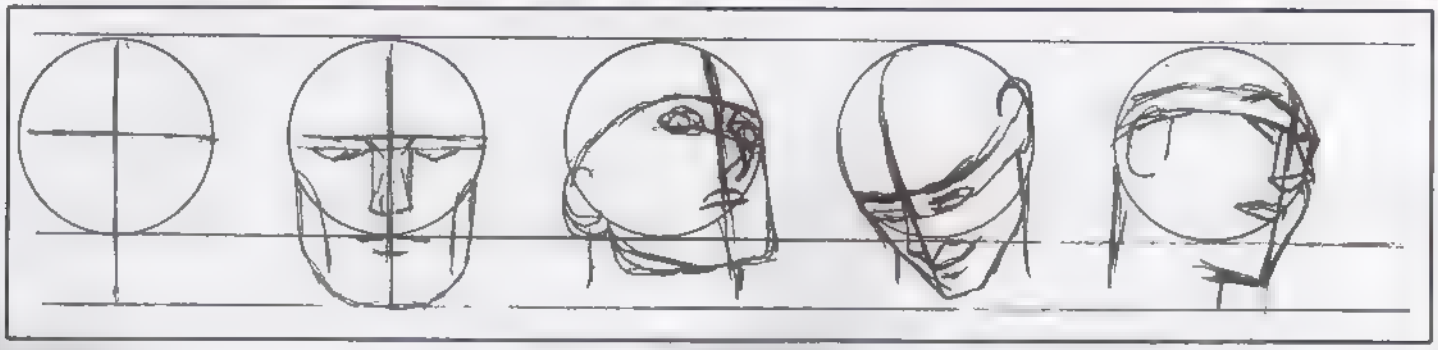
Existe una gran variedad de agarres de llaves y una infinidad de formas de cómo pueden interactuar dos figuras, por ejemplo al pelear, bailar, etc. Aquí tenemos sólo un ejemplo de cómo creamos una interacción en un agarre.

Sólo con la práctica y el estudio podrías imaginarte formas diversas de agarres; otra manera sería documentándote de fotos, revistas, copiando la posición y acoplarla a tu estilo.

En este caso tomamos a una persona cargando un tubo o un madero. (Fig. A). En segundo lugar tomamos a otra persona preparándose para lanzar un disco.



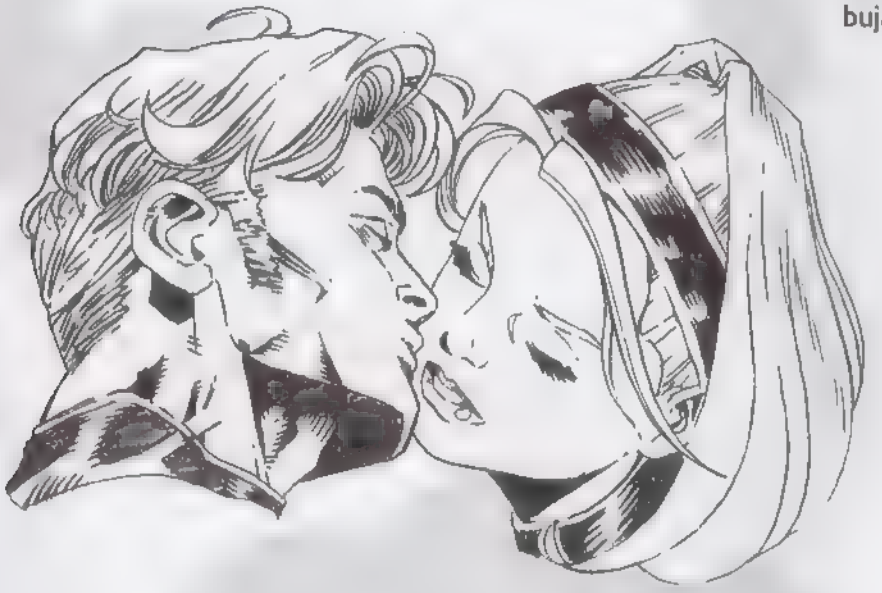
Para que estas figuras puedan interactuar hemos tenido que modificar los pies del primer muñeco; y una cosa más, aunque el cuerpo de este personaje es más lejano que el del segundo. Hemos dibujado uno de los pies en primer plano; en la interacción de figuras es importante que también haya interacción de planos para que se note no sólo la mezcla de cuerpos, sino también la tridimensionalidad del dibujo. ¡No te frustres, no creas que este tipo de dibujos se logran a la primera! Se necesitan borrones y seguir intentando hasta quedar satisfechos.



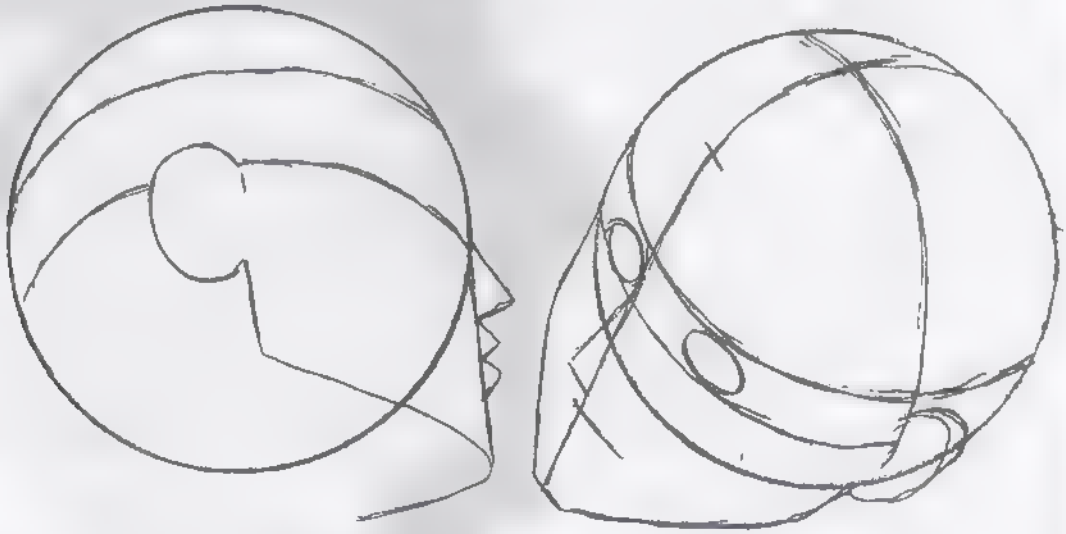
El Beso

El beso es todo un clásico en la interacción de la figura y también, todo un reto al dibujar.

Para empezar, recordemos que la cabeza la dibujamos a partir de una esfera para cualquier posición.



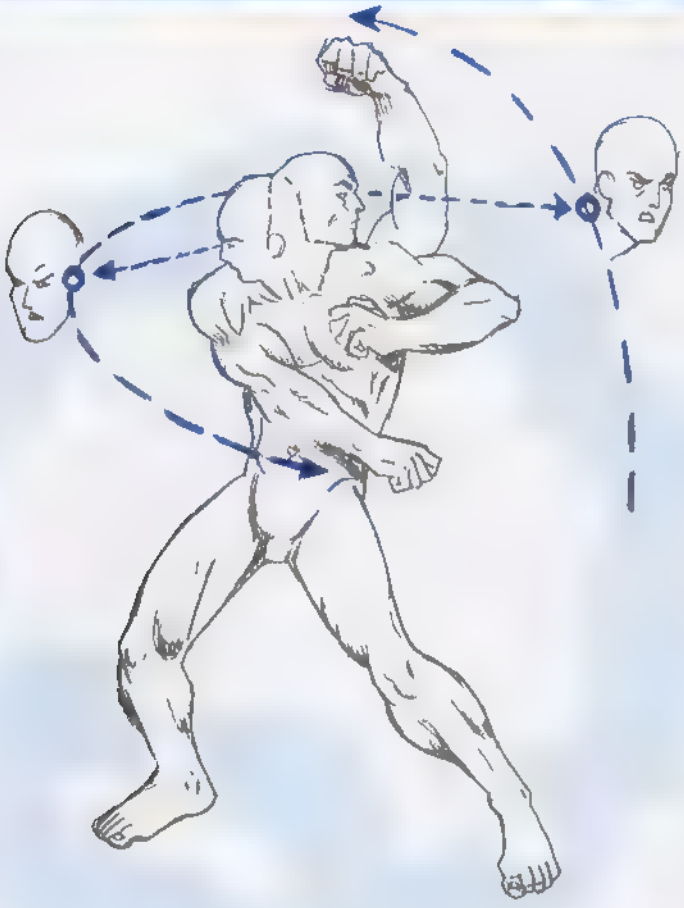
Trazamos dos esferas del mismo tamaño, aquí comienza nuestra prueba de dibujo de rostro en ángulos poco frecuentes, toma en cuenta que los ejes horizontales y verticales del rostro serán los que definan, a fin de cuentas, la posición e inclinación de los elementos de la cara, y no olvides el volumen del cráneo.

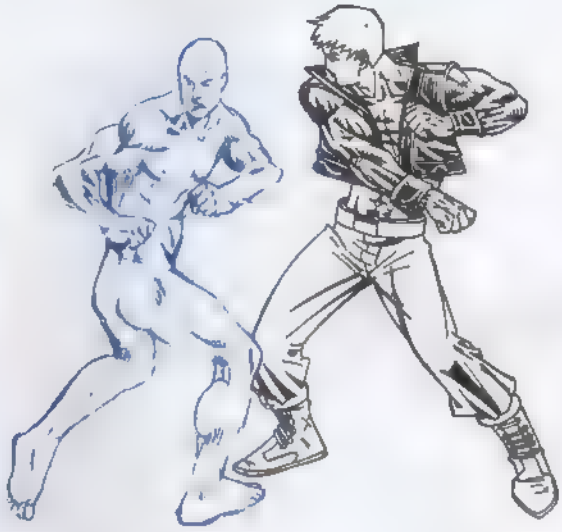


El caso del beso es particularmente difícil, ya que un rostro debe estar inclinado con respecto al otro, esto es porque no se puede dar un beso de frente al otro porque estorba la nariz. Si la base está bien sólo es cuestión de detallar y acercar más los rostros. Éste es sólo un ejemplo, el beso proporciona un sinnúmero de interacciones.

La expresión de los rostros es importante. La mayoría de las personas dibujan un beso con los ojos cerrados, pero esto depende mucho de la situación y carácter de los personajes.

Golpes



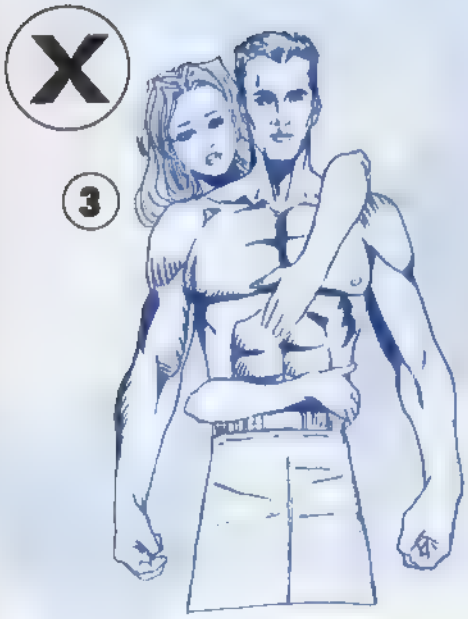


Por lo general los peleadores se ven a los ojos, por eso cuando dibujamos un golpe debemos tomar en cuenta su trayectoria, así te será más fácil dar la impresión de un golpe o colocar en un lugar correcto el cuerpo golpeado. En las figuras tenemos dos ejemplos de esto: la intersección entre la trayectoria del golpe y la dirección de la vista de nuestro personaje que nos da la ubicación del cuerpo golpeado.

Errores comunes en la interacción de figuras

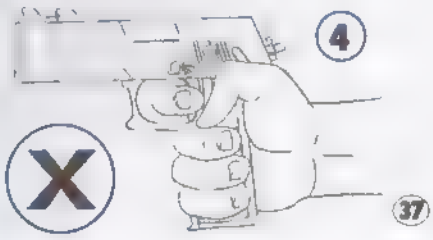
Hay que fijarse en los detalles, aquí la barbilla de ella se hunde demasiado en el trapecio de él. La solución: subir toda la figura de ella un poco.

El golpe lleva un sentido y el rostro del personaje al que están golpeando mira al lado contrario, es un error de inercia. Parece demasiado obvio, pero incluso entre profesionales llegas a ver este error.



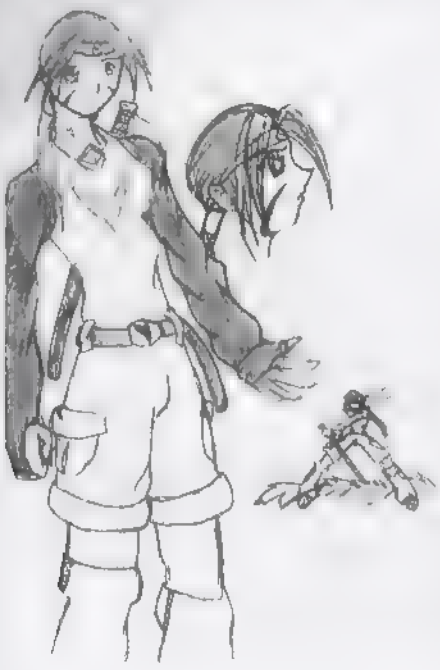
El error es muy visible, al querer "adivinar" la forma de la figura de atrás se nos va la proporción. Recuerda dibujar los personajes por separado (al menos al principio).

El error en este saludo radica en que los dedos de la mano que está a la derecha salen demasiado, tendrían que ser dedos larguísimos para que pudieran verse así.

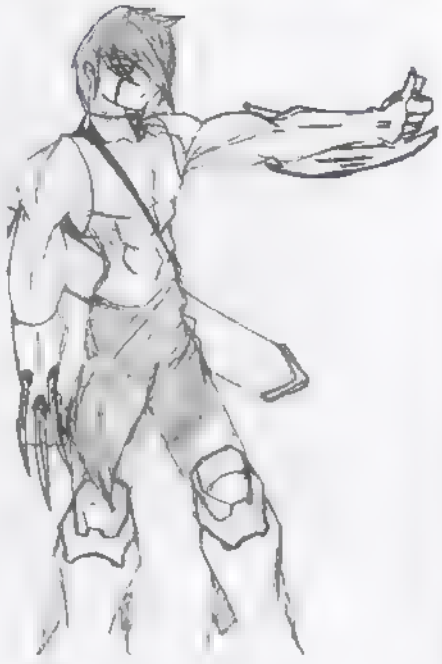


Aquí el error es que los dedos anular, medio y meñique están demasiado pegados a la cacha. Si imaginas la línea de la cacha te darás cuenta de que los dedos deberían estar más adelante.

Eliud Eduardo Leija Hernández

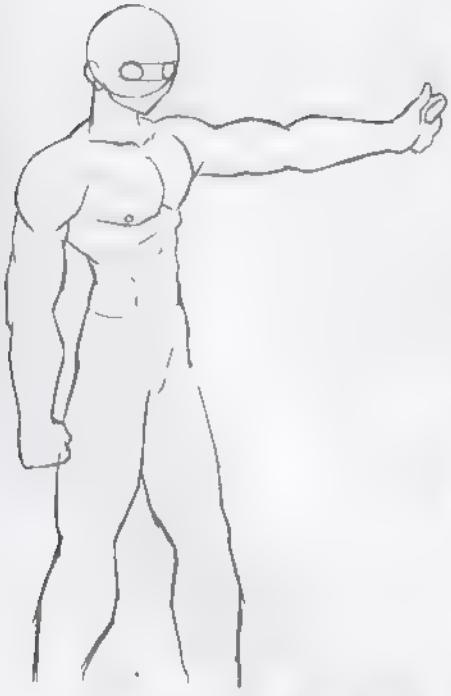


Bueno, antes que nada yo soy Eliud Eduardo Leija Hernandez y vivo en Monterrey, Nuevo León, y les mando este dibujo con el fin no de que lo publiquen ya que yo sé que hay que examinar los dibujos y sólo unos pocos son seleccionados para ser publicados y yo sólo lo mando para que me digan si soy bueno en el dibujo, les pido que me digan mis defectos y lo que está bien y si no es mucha molestia me digan en escala del 1 al 10 en dónde estoy situado. Su revista es sensacional ya que son muy pocas las que se enfocan en explicar cómo dibujar, lo cual nos beneficia a muchos que no tenemos recursos o apoyo de nuestros padres para tomar clases de dibujo.
Y con esto les agradezco todo su trabajo.
Ah, y si por algún milagro escogen mi dibujo avísenme, por favor.



No podemos darte una escala del 1 al 10 porque los gustos por el dibujo son muy relativos, dependiendo de cada persona.

Tu trabajo es bueno, sólo hace falta corregir algunos detalles que son importantes. Recuerda que dibujar la figura primero y después colocarle la ropa es la mejor manera de hacer que todo quede bien definido, aquí te mostramos las mejoras que hicimos en la figura de tu estilo y en la ropa. Trata de dar siempre coherencia a los detalles, no lo olvides.



Saludos, Dibujarte

Les mando algunos de mis trabajos para su evaluación, soy muy aficionado a la mitología egipcia y diseñé unas imágenes de dioses egipcios que me gustaría que evaluaran. Hay detalles en el dibujo de los cuales estoy enterado porque yo mismo los vi; por ejemplo, el entintado no es muy profesional ya que empecé hace poco y aún necesito práctica.
Si se ven algunas líneas falsas en los dibujos es porque a la hora de terminarlos no borré los trazos a lápiz, para mi gusto les da buena apariencia, en algunos personajes incluí vendajes, esto es para darles una apariencia más acorde con la cultura egipcia. Lo más importante para mí es el hecho de que no tienen influencia de Yu-Gi-Oh para evitar comentarios de ese tipo, ya me los han dicho.

Creo que es todo.

Noe(Zyz)

Tu trabajo es muy bueno, sólo creemos que tienes algunos problemas anatómicos y de detalle de tintas, pero es todo. Te recomendamos que una vez que tengas definido el diseño de tu personaje, lo dibujes en acción o en actitudes poco comunes, así como en escorzo o en picadas, así tomarás dinamismo y podrás dibujarlos de cualquier manera. Aquí puedes ver una corrección anatómica de tu dibujo sobre el entintado, checa los números anteriores donde hablamos de esta tema.

No olviden mandar sus dibujos a:

Revista DibujArte
Revisión de Portafolios
Salvador Díaz Mirón No. 156
Col. Santa María la Ribera
C.P. 06400
México, D. F.
dibujarte@editoposter.com
dibujarte2003@yahoo.com.mx

INVITAMOS A DIBUJARTE AL PERSONAJE MÁS FUERTE, CARISMÁTICO E IMPRESIONANTE DEL MUNDO DEL CÓMIC...

PERO COMO NO PUDO VENIR,

TRAJIMOS A...

EDITOPOSTER

¿TE FALTA ALGÚN EJEMPLAR PARA COMPLETAR TU COLECCIÓN, O DESEAS SUSCRIBIRTE?

Para obtener ejemplares atrasados, recuerda...

1. Estamos en todas las convenciones de cómics y en nuestro Stand se encuentran todas nuestras revistas.
2. Puedes ir directamente a la Editorial para adquirirlas.
3. Solicita que te las envíen por correo.

Puedes hacer este trámite por vía telefónica o Internet.

Si radicas en el D.F., acude a nuestras oficinas ubicadas en **Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Sta. María la Ribera**, de 10:00 a 14:00 hrs. y de 15:00 a 18:00 hrs.

Por Internet, conéctate a **www.editoposter.com**, o directamente a **suscripciones@editoposter.com**, o comunícate con el **Sr. Rafael Esquivel** al **Tel. 55 410006 Ext. 112**, él te atenderá con mucho gusto. Recuerda, **Editoposter** tiene un plan para que ganes mucho dinero vendiendo nuestras revistas.

Conviértete en Distribuidor Autorizado Editoposter, te esperamos.

kualke

ahora también en www.kualke.com

33133

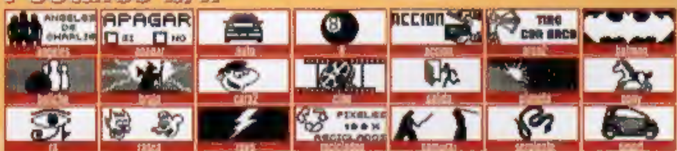
Salvapantallas color

Envía un mensaje al 33133 con el texto foto80, deja un espacio y escribe la referencia de la imagen que deseas descargar, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. para Nokia: foto80 gorila04 nok

Nombre Color

Si quieres tener tu nombre a todo color envía un mensaje al 33133 con el texto nombrecolor80, deja un espacio, escribe tu propio nombre (máximo 9 letras) junto al número de modelo elegido, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. para Nokia: nombrecolor80 Celia17 nok

Postales b/n



¿Quieres una postal? Sólo tienes que enviar un mensaje al 33133 con el texto postal80, dejar un espacio, escribir la referencia de la postal que deseas, deja otro espacio y poner las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. para Nokia: postal80 angeles nok

Juegos java ¡El desafío continúa en tu celular!

Se requieren 2 mensajes

¡Bájate los mejores juegos a tu celular!

El Ahorcado
ref. elahorcado
Modelos compatibles: Nokia: 3595, 3650, 7210, 6100, 3300. Sony Ericsson T610

Test de inteligencia
ref. inteligencia
Modelos compatibles: Nokia 3650, 3300, 6100, 7210, 3200, 6800, 7650

Fly Aliens
ref. aliens

Blackjack
ref. blackjack

Envía un mensaje 33133 con el texto juego80 espacio y la referencia del juego que desees. Te enviaremos una respuesta con instrucciones adicionales y deberás volver a enviar un mensaje para poder descargar el juego. Ej. juego80 inteligencia

top

In the Shadows de The Rasmus ref. shadows

$13 pesos + IVA

Las mejores melodías para tu TELCEL

Melodía	ref.
8 miles\Eminem	miles
Ángel \Belinda	angelbel
Hey mama\Black Eyed Peas	mama
Hotel California\Eagles	hotel
In da club\5 cents	inda
Into the west (El Señor de los Anillos)\Annie Lennox	anillos
Mesa que mas aplauda\Climax	mesa
Mision Imposible\B.S.O.	mision
Puto\Molotov	puto
Shrek\B.S.O.	shrek

Internacional

Melodía	ref.
Beautiful\Christina Aguilera	beautiful
Believe\Cher	believe
Can get you out of my head\Kylie Minogue	head
Clocks\Coldplay	clocks
Come Clean\Hilary Duff	clean
Enter sandman\Metallica	enter
Girl just want to have fun\Cyndi Lauper	girls
Imagine\John Lennon	imagine
Let's get loud\Jennifer López	get
Sweet child 'o mine\Guns & Roses	child
Bad day\REM	bad
Intango\	intango
New York\Frank Sinatra	newyork
Nothing else matters\Metallica	nothing
Honky Tonk Women\Rolling Stones	honky
You know you are right\Nirvana	know
This letter\PJ Harvey	letter
Lullaby\The Cure	lullaby
I am mine\Pearl Jam	mine
Mundian bach to ke\Panjabi Mc	mundian

Melodía	ref.
One\Metallica	one
Get The Party Started\Pink	party
This picture\Placebo	picture
Roxanne\Police	roxanne
Shut up\Black eyed Peas	shut
Stan\Eminem	stan
A thing called love\The Darkness	thing
The Wall\Pink Floyd	wall
By the way\Red hot chili peppers	way
Where is the love\Black eyed Peas	where

Cine y tv

Melodía	ref.
El Señor de los Anillos\B.S.O.	anillos
El chavo del 8\Infantil	chavo
Exorcista\B.S.O.	exorcista
Eye Of The Tiger\Rocky	eye
Harry Potter\B.S.O.	harry
Matrix Reloaded\B.S.O.	matrix
Matrix Revolution\B.S.O.	neeras
Pokemon\B.S.O.	pokemon
Pretty Woman\Roy Orbison	pretty
Scooby doo\B.S.O.	scooby
Accidentally in love\B.S.O Shrek2	shrek2
Starwars (guerra galaxias)\B.S.O.	starwars

En español

Melodía	ref.
Olvídame tú\Miguel Bosé	bose
Mil campanas\Alaska	campanas
Desde que llegaste\Reily	desdeque
Eres \Café Tacuba	cafetacuba
Frijolero\Molotov	frijolero
Himno de México\Himno	mexico
No es lo mismo\Alejandro Sanz	mismo
A puro dolor\Son By Four	purodolor
Himno de los Pumas\Himno	pumas

Si tienes un celular monofónico

¿Quieres cualquiera de estos tonos en tu Telcel? Escribe el texto tono80, deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envía el mensaje al 33133. Ej. para Nokia: tono80 shadows nok

Si tienes un celular multimedia

Si tienes un celular MULTIMEDIA puedes descargar TONOS POLIFÓNICOS. Escribe el texto poli80, deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envía el mensaje al 33133. Ej. para Nokia: poli80 shadows nok

Importante: Para la descarga de tonos polifónicos y productos color, es necesario que tu celular sea compatible (consulta tabla de compatibles) y cuente con acceso a wap.

puka02 manga12 manga15 manga11

Envía FOTO80 (espacio) y la referencia al 33133 (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. para Nokia: foto80 puka02 nok

Salvapantallas animados

Producto color

Envía un mensaje al 33133 con el texto anima80 deja un espacio y escribe la referencia de la imagen animada que deseas descargar, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. para Nokia: anima80 elefante nok

elefante sonrie cobra huevo pacman ojos oso playa tarzan

Referencias de marcas para todas las instrucciones: MOTOROLA: MOT - NOKIA: NOK - PANASONIC: PAN - SAGEM: SAG - SAMSUNG: SAM - SONY-ERICSSON: Verificar lista de compatibles en la parte inferior

Conoce gente, haz miles de amigos ¡Chatea con tu celular!

Sólo tienes que enviar un mensaje al 77177 con el texto AMIGOS

El sexo y tu inicial

Te decimos tu comportamiento sexual según la primera letra de tu nombre. ¿Quieres saberlo? Desde tu celular envía un mensaje de texto al 77177 con la palabra inicial80, seguido de un espacio y la inicial de tu nombre. Ej. inicial80 J

Producto para mayores de 18 años

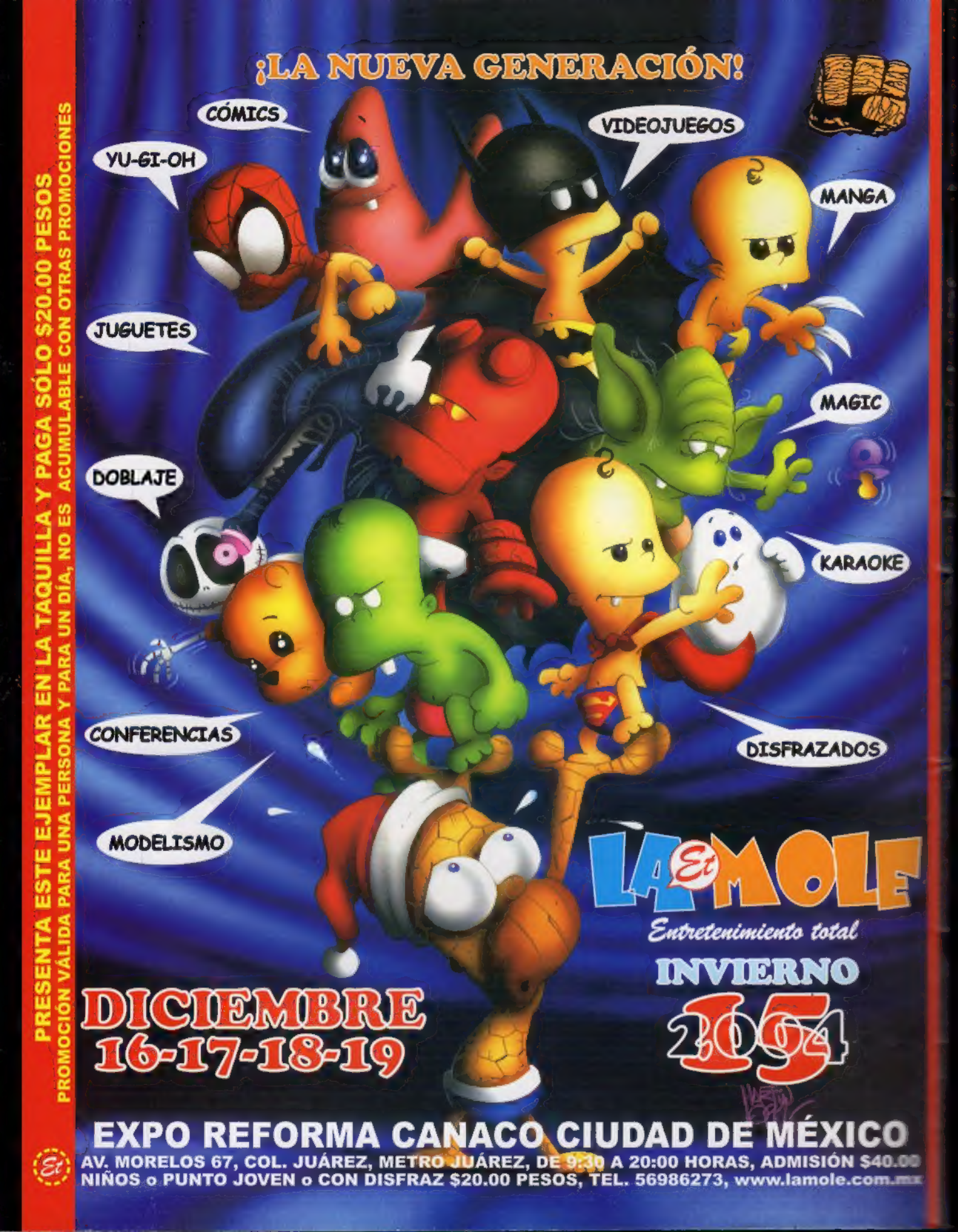
77177

Productos compatibles con todos los celulares

$3 pesos + IVA

Mucho más para tu celular en www.kualke.com - Servicios válidos únicamente para celulares Telcel

MODELOS COMPATIBLES: Tonos Monofónicos: ...


¡LA NUEVA GENERACIÓN!
CÓMICS
VIDEOJUEGOS
YU-GI-OH
MANGA
JUGUETES
MAGIC
DOBLAJE
KARAOKE
CONFERENCIAS
DISFRAZADOS
MODELISMO
PRESENTA ESTE EJEMPLAR EN LA TAQUILLA Y PAGA SÓLO $20.00 PESOS
PROMOCIÓN VÁLIDA PARA UNA PERSONA Y PARA UN DÍA, NO ES ACUMULABLE CON OTRAS PROMOCIONES
LA MOLE
Entretenimiento total
INVIERNO
2004
DICIEMBRE
16-17-18-19
EXPO REFORMA CANACO CIUDAD DE MÉXICO
AV. MORELOS 67, COL. JUÁREZ, METRO JUÁREZ, DE 9:30 A 20:00 HORAS, ADMISIÓN $40.00
NIÑOS o PUNTO JOVEN o CON DISFRAZ $20.00 PESOS, TEL. 56986273, www.lamole.com.mx